

**O Uso de Câmaras Digitais e a Imaginação Cinematográfica**  
**Um Novo Cinema na Era das Câmaras Fotográficas Digitais DSLR**  
**e dos Smartphones.**

**José Manuel Monteiro de Andrade**

**Dissertação de Mestrado em Ciências da Comunicação**  
**Especialização em Cinema e Televisão**

**Abril de 2014**



*Dedicatória pessoal*

*Em memória do meu primo Odair Mendonça da Silva, que será sempre o meu irmão de coração, e da minha amiga Rita Pereira. Viverão sempre na minha memória até o fim dos tempos.*

## **AGRADECIMENTOS**

Para a realização desta dissertação colaboraram várias individualidades, e a cada uma retribuo agradecendo a sua ajuda e estímulo.

Em particular gostaria de agradecer ao meu orientador Professor Doutor Jorge M. Martins Rosa, pela preciosa contribuição e supervisão fornecida ao longo do processo de edificação desta dissertação. Pela competência e disponibilidade aplicadas numa orientação atenta, preenchido de ensinamentos, e sobretudo pelo apoio que sempre demonstrou ao longo da minha caminhada académica na FCSH.

À minha mãe Paulina Monteiro por ser uma lutadora que nunca perdeu fé nas minhas capacidades apesar das voltas da vida. Aos meus irmãos que sempre me incentivaram e inspiraram a tomar o passo de enfrentar os vários desafios com garra e certeza que vou vencer. À Eduína Cardoso, por ser a amiga que está comigo em todas as situações e por ter feito tudo para que eu conseguisse ultrapassar esta etapa de forma mais digna. À Dona Ana e à sua filha Luísa pela ajuda em momentos que não sabia a quem recorrer. Ao meu tio Silvino pela preocupação e apoio.

À Deigisa Marques, por toda a força que me concedeu e pela paciência até nos momentos mais difíceis e sobretudo pela calorosa motivação que me transmite a cada dia.

Ao Rui Avelans Coelho pela disponibilidade sempre demonstrada e pelo acompanhamento ao longo do trabalho com sugestões e entusiasmo. Aos meus amigos Diogo Taborda, Carla Santos, Priscila Andrade, Diddier Andrade, Rafaela, Danielson Alves... pelo apoio.

Aos Bombeiros Voluntários de Alcabideche, pelo acompanhamento ao longo desta jornada. Aos professores pelos ensinamentos, e especialmente ao Professor Doutor Hermenegildo Borges pela sincera amizade. Aos colegas que responderam ao questionário e que amavelmente disponibilizaram a informação requerida.

Por fim aos melhores sobrinhos do mundo que estão sempre por perto, carregados de amor e atenção para com o tio.

# **O USO DE CÂMARAS DIGITAIS E A IMAGINAÇÃO CINEMATOGRAFICA**

## **Um Novo Cinema na Era das Câmaras Fotográficas Digitais DSLR e dos Smartphones**

**JOSÉ MANUEL MONTEIRO DE ANDRADE**

### **RESUMO**

O presente trabalho propõe o estudo do contexto contemporâneo de grandes desenvolvimentos de dispositivos móveis e de câmaras digitais. Considerando as novas práticas na comunicação e no entretenimento audiovisual, podemos estabelecer uma relação com a nova fenomenologia de produção de vídeos com equipamentos não convencionais na medida que se estabelecem como um meio de perturbação das normas históricas de produção e distribuição do cinema convencional.

É extraordinária a evolução tecnológica na era moderna, mas nem sempre nos apresenta todas as suas utilidades. Em muitos casos é através da experimentação que se vislumbram determinados benefícios do uso de um equipamento. Torna-se necessário então perceber as diferentes características que inicialmente não foram indicadas para uma determinada tecnologia. Temos de experimentar diversas variações e registar as suas vicissitudes de modo a compreender as suas possibilidades. Só assim se perfilam as funcionalidades especiais de um determinado equipamento, pela unificação do potencial criativo que se conquista através da experiência empírica.

É necessário reflectir o cinema independente moderno do ponto de vista desta busca por um paradigma próprio, muito impulsionado pela liberdade criativa dos realizadores contemporâneos. O baixo custo dos novos equipamentos tecnológicos suprime à partida diversas restrições, que embora invisíveis, reduzem a liberdade de realizadores independentes sem fundos de apoio para a produção dos seus projectos. As novas tecnologias constituem uma abertura para maior actividade de produção de vídeo, possibilitando inúmeras abordagens estéticas que buscam outras soluções visuais e novas linguagens cinematográficas, além do *standard*.

**PALAVRAS-CHAVE:** Novas tecnologias, cinema independente, telemóvel, internet, linguagem cinematográfica, novos dispositivos móveis, câmaras DSLR, Smartphones.

# **THE USAGE OF DIGITAL CAMERAS AND THE CINEMATOGRAPHIC IMAGINATION**

## **A New Cinema in the Era of DSLR Photo Cameras and Smartphones**

**JOSÉ MANUEL MONTEIRO DE ANDRADE**

### **ABSTRACT**

The present work studies the contemporary context of major developments in mobile devices and digital cameras. Considering the new practices in communication and audiovisual entertainment, we can establish a relationship with the new phenomenology of producing videos with unconventional equipment as they establish as a means of disruption of historical norms of production and distribution of conventional cinema.

The technological developments in the modern era are extraordinary, but not always all their utilities are present. In many cases it is through experimentation that certain benefits of using a device are envisioned. It is then necessary to understand the different features that were initially not suitable for a particular technology. We have to try several variations and record the events in order to understand its possibilities, only then profiling the special features of a particular machine, the unification of creative potential that is earned through empirical experience.

It is necessary to reflect on the modern independent cinema from the standpoint of this search for a paradigm itself, much driven by the creative freedom of contemporary filmmakers. The low cost of new technological equipment suppresses from the outset various restrictions, which although invisible reduce the freedom of independent directors out of funds to support the production of their projects. New technologies are an opening to greater activity of video production, enabling numerous aesthetic approaches that seek other visual solutions and new cinematic language, beyond the standard.

**KEYWORDS:** New technologies, independent cinema, mobile phone, internet, cinematic language, new mobile devices, DSLR cameras, Smartphones.

## **LISTA DE ABREVIATURAS**

**DSLR – Digital Single Lens Reflex**

**CCD – Charge Coupled Device**

**CMOS – Complementary Metal-Oxide-Semiconductor**

**SLR – Single Lens Reflex**

**AT&T - American Telephone and Telegraph**

**IBM - International Business Machines**

**PDA - Personal Digital Assistant**

**IOS – iPhone Operating System**

**3GP -Third Generation Partnership Project**

**MPEG - Moving Picture Experts Group**

**DV PAL – Digital Video Phase Alternating Line**

**HD – High Definition**

**3G - Third Generation**

## ÍNDICE

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>1</b>
<b>1. HISTÓRIA E EVOLUÇÃO DAS TECNOLOGIAS NO CINEMA .....</b>	<b>4</b>
1.1. MUDANÇAS NO SUPORTE.....	6
1.2. A EVOLUÇÃO CINEMATOGRAFICA ANCORADA NAS QUESTÕES DA NARRATIVIDADE E DA REPRESENTAÇÃO .....	11
1.3. O MULTIPLANO: UMA ABERTURA PARA NOVOS MODELOS CINEMATOGRAFICOS .....	12
1.4. HOLLYWOOD: AS REGRAS DO SISTEMA E OS ESTÚDIOS CINEMATOGRAFICOS.....	14
1.5. A TELEVISÃO: O IMPACTO NA CRIAÇÃO CINEMATOGRAFICA.....	17
1.6. O ADVENTO DO CINEMA DIGITAL.....	22
1.7. O IMPACTO DAS NOVAS TECNOLOGIAS DE IMAGEM: A TÉCNICA AO SERVIÇO DO CINEMA.....	23
1.8. INOVAÇÕES NAS TECNOLOGIAS DE CAPTAÇÃO E PRODUÇÃO E NAS TECNOLOGIAS DE REPRODUÇÃO AUDIOVISUAL .....	25
1.9. DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO: AS NOVAS POSSIBILIDADES DO VÍDEO PARA AS PRODUÇÕES NÃO CONVENCIONAIS .....	27
1.10. DSLR: UM NOVO PROCESSO DE REALIZAÇÃO PARA O CINEMA INDEPENDENTE .....	29
1.11. SMARTPHONES .....	32
<b>2. ANÁLISE EMPÍRICA .....</b>	<b>36</b>
2.1. OBJECTIVO DO ESTUDO .....	36
2.2. HIPÓTESES DE INVESTIGAÇÃO.....	37
2.3. METODOLOGIA ADOPTADA .....	37
2.4. ANÁLISE DE DADOS .....	39
2.5. DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS .....	41
<b>3. ESTUDO DE CASO: FILMES REALIZADOS COM EQUIPAMENTOS NÃO CONVENCIONAIS .....</b>	<b>57</b>
3.1. <i>15 FRAMES</i> .....	57
3.2. <i>FOOTMOBILE</i> .....	61
3.3. <i>O CAMPEÃO</i> .....	67
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>73</b>
<b>BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>75</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>81</b>



## INTRODUÇÃO

Qualquer definição sobre aquilo que é o cinema é sempre uma conceptualização procedente do movimento que o reflecte, que o estuda teorizando consoante uma determinada linha de raciocínio e os critérios que caracterizam a linha de estilo deste ou daquele movimento cinematográfico: teórico, crítico ou de produção. Assim, o cinema não pode ser definido através de uma concepção absoluta, porque qualquer expressão acerca da significação desta arte está sempre sujeita a controvérsia devido à multiplicidade de pontos de vista que o envolvem. Mas independentemente da definição que se dá, é sempre possível averiguar a concepção de cinema nos filmes, tal como reconhecer a enunciação da pintura nos quadros, independentemente da explicação teórica que a suporta. No entanto, o cinema não deixa de se constituir como um formato artístico com uma capacidade de afecção poderosa. Nesse sentido converte o movimento natural dos corpos num movimento cinemático que está sempre ao serviço de um estilo, o que permite que afecte aqueles que sobre ele reflectem com a sua própria concepção acerca do mundo, do espaço e do tempo.

O engenho cinematográfico, através da sua capacidade performativa e dos significantes imagéticos que compõem o filme, constituiu-se como uma vigorosa fonte de entretenimento popular. Contudo, a realidade do filme é sempre aceite com suporte no contrato que é estabelecido com o autor. É a partir do reconhecimento do valor artístico das obras que o seu estatuto criativo é validado e as suas narrativas acolhidas pelo público, independentemente de ser cinema, literatura ou qualquer outra arte. Assim, o espectador que faz do cinema a sua fonte de entretenimento adopta o mesmo contrato com a indústria cinematográfica, aceitando a ilusão cinematográfica na base de uma analogia, identificando-se com o que contempla projectado na tela, mas estabelecendo um distanciamento. Por prudência, aceita sempre a acção a que assiste na sala de cinema como configuração de um universo inexistente.

Ao longo da história e da evolução cinematográfica, esse pacto entre o espectador e a indústria teve diversas actualizações devido à emergência de múltiplos projectos e

movimentos cinematográficos fruto dos avanços tecnológicos. É caso do surgimento do registo síncrono de imagens e sons, que projectou diferentes movimentos tais como o Cinema Documental inglês, o Neo-Realismo italiano, a *Nouvelle Vague* francesa, entre muitos outros que tencionaram trazer para um outro plano determinados géneros fílmicos que a indústria dominante descartara. Profetizavam um cinema independente das regras do mercado, e lutavam por um cinema que fosse um meio para transmitir mensagens e conhecimento. Os avanços tecnológicos, em conjugação com o desenvolvimento na própria técnica de realização, vieram proporcionar a conjuntura necessária para a execução deste novo cinema.

A partir de um determinado estágio de aperfeiçoamento na arquitectura das câmaras portáteis do início dos anos 60, que diminuíram consideravelmente de tamanho e ganharam novas funcionalidades, foi facultada maior liberdade não só aos cineastas do cinema documental desta época, como também isso facilitou que os cineastas, independentemente do género ou do estilo, dessem o salto para fora dos estúdios cinematográficos. Como resultado, novas possibilidades de realização emergiram. Pouco a pouco mais realizadores passaram a experimentar as suas capacidades criativas e formais, afastando-se da matriz do cinema convencional, que se ampara na simulação de universos ficcionados. Muitos foram explorar a realidade tal como ela é vivida, e captar do mesmo modo e em tempo real os vários ambientes espaciais e sociais a partir do seu ponto de vista.

Examinando esta invenção moderna a partir da sua capacidade de transportar o espectador para o local onde a acção ocorre, fica entendido que a partir desta conjuntura a configuração dos pontos de vista diante do filme se torna mais subjectiva, independentemente da exactidão formal, da qualidade das imagens ou “da concepção mais tradicional da chamada ‘linguagem’ cinematográfica” (Grilo, 2010, p. 12).

A possibilidade de fazer filmes independentes, longe do poder uniformizador dos estúdios cinematográficos, soltando-se da indispensabilidade de suporte da indústria, conferiu maior força criativa ao círculo de realizadores. Essa condição permitiu uma nova configuração na balança do poder, oscilando as premissas formais da cinematografia assentes “nas normas ditadas pela indústria” (Rocha e Xavier, 2006, p. 381), que por efeito

há-de reclamar a atenção do mercado e uma reacção da indústria para esta renovada metodologia carregada de possibilidades.

Neste sentido, a presente dissertação apresenta-se com o objectivo de estudar as implicações das novas tecnologias digitais na produção e difusão de conteúdos audiovisuais. Deste modo iremos abordar questões como: a) ligação entre o acesso aos dispositivos digitais modernos e a alteração dos processos de produção de conteúdos audiovisuais; b) o resultado da produção individual dentro deste novo processo de produção, divulgação e acesso aos conteúdos; c) reflectir a complexidade das implicações derivadas do surgimento dos diversos dispositivos móveis na produção cinematográfica.

## 1. HISTÓRIA E EVOLUÇÃO DAS TECNOLOGIAS NO CINEMA

Ao longo da história da produção e da realização cinematográfica sempre existiram reacções contra as inovações tecnológicas<sup>1</sup> introduzidas no processo de criação das obras por anunciarem a possibilidade de um novo formato cinematográfico, distinto do cinema convencional, que embargasse o cinema dos fundamentos ontológicos da fotografia e augurasse a sua morte.

Com o enorme salto trazido pelo digital e pelas constantes inovações tecnológicas dos aparelhos cinematográficos e do surgimento das plataformas de reprodução de conteúdos na rede, como o YouTube e o Vimeo, passa a ser quase impossível ignorar o facto de que a produção e realização do cinema tradicional estão a ser postas em causa. Já não é requisito possuir as infraestruturas dos grandes estúdios e nem o patrocínio milionário que alimenta as grandes produções para divulgar o material produzido por qualquer realizador.

A cultura visual dos espectadores está a ser moldada de forma distinta das gerações anteriores e essa nova plateia governada pela cultura das imagens tornou-se ela própria virtual criador de conteúdos devido às potencialidades trazidas pelo digital e pela aparente padronização na percepção das imagens. Paulo Viveiros fala acerca desta realidade dizendo:

“O mesmo se passa hoje com a industrialização da imagem, a intensa produção e circulação de imagens, traduz-se numa menor diversidade. A própria percepção tornou-se social e cultural e massificou-se pelo estereótipo. A percepção está moldada para um modelo-padrão de imagens, e não para a sua singularidade, isto é, já não vemos as imagens por si só, elas

---

<sup>1</sup> “Os cineastas russos condenam o cinema sonoro, afirmam a importância de se aprimorarem as técnicas de montagem e enfatizam que a linguagem das imagens, no cinema mudo, seria universal, sem a necessidade de tradução, o que permitiria que os filmes pudessem ser compreendidos sem dificuldade por plateias de todo o mundo, ao contrário do que imaginavam que fosse acontecer com o cinema falado, que, segundo esses cineastas, traria muitas limitações para a exibição dos filmes” (Hertz. 2004. p. 2).

“Os membros do *Chaplin Club*, apesar das muitas discordâncias, quando surgiu o “cinema sonoro”, na década de 1930, teceram críticas veementes contra o cinema falado, pois acreditavam que a arte cinematográfica só se poderia realizar com o “cinema silencioso” (*idem*. p. 5).

trazem sempre uma mensagem em anexo, uma ordem, um poder invisível, um sentido pré-fabricado” (Viveiros, 2005, online).

É neste encadeamento de evoluções que os fabricantes desenvolvem a tecnologia das câmaras fotográficas “SLR” (Single Lens Reflex), uma nova concepção para as câmaras fotográficas digitais. O novo dispositivo geralmente conhecido por DSLR (Digital Single Lens Reflex), conquista progressivamente o segmento de mercado de videógrafos amadores. Estes aperceberam-se que devido à incorporação dos modernos sensores digitais CCD em alguns aparelhos e CMOS noutros mais recentes, e maiores nesses dispositivos comparativamente com as câmaras de filmar semiprofissionais, podiam, entre muitas outras vantagens, intercambiar e servir-se das lentes usadas para a fotografia e fazer registos de imagem com melhor qualidade e a diferentes campos focais.

Aproveitando essa possibilidade, muitos cinematógrafos amadores começam a produzir pequenas obras, a um custo mais reduzido, factor que também abriu o trilho para a popularidade destes novos aparelhos.

Igualmente importante foi o desenvolvimento dos dispositivos de armazenamento de dados digitais, que vieram dispensar a necessidade de filmes em película, uma vez que, no processo da captação, a gravação de imagem é feita directamente para estes suportes de armazenamento, os denominados cartões de memória, que apesar de físicos, são removíveis e reutilizáveis, contribuindo para o embaratecimento dos equipamentos.

O custo dos equipamentos, ao permitir que as câmaras passem a estar disponíveis para um maior número de utilizadores que antes teriam maiores dificuldades em adquiri-las, também colaborou para que fosse crescendo uma nova tendência. Embora as transformações no cinema não se devam unicamente aos avanços tecnológicos, o desenvolvimento dessas novas câmaras, mais económicas em termo de custos e com características ausentes nas câmaras de vídeos tradicionais, rapidamente conquistou a atenção dos cinéfilos, sobretudo as câmaras DSLR do segmento denominado “*full frame*”, que se aproximam em tamanho de sensor às câmaras digitais profissionais, que são por

norma muito mais caros. As câmaras DSLR *full frame*<sup>2</sup>, que são câmaras fotográficas com sensores de 35mm e com opção para captação de vídeo, permitem a troca de lentes com diferentes alcances focais, e assim, para além de servir como opção, não demoraram a conquistar o segmento antes destinado às câmaras de vídeo semi-profissional.

Esta imposição em tão curto tempo das câmaras DSLR parece meritória de um certo grau de reflexão: a prática revolucionária trazida pelo rápido desenvolvimento das câmaras nos diferentes dispositivos de comunicação móveis possibilitou a gravação de vídeos com cada vez melhor qualidade de imagem. Nesse sentido, e porque se converteu num instrumento de massas, acarreta que tudo possa ser documentado, sempre a um custo reduzido, facultando a criação de curtos filmes no caso dos utilizadores sem pretensões profissionais nesta arte, ou então, de obras com uma certa estética cinematográfica, produzidas por jovens recém-formados nas escolas de cinema ou em início de carreira profissional. Mas também abriu portas para os autodidactas, entusiastas do cinema com conhecimentos técnicos semi-profissionais, que aproveitam as transformações e o baixo custo das ferramentas para desenvolver os seus projectos de produção de conteúdos audiovisuais, introduzindo novos métodos de realização e novas experiências visuais, criando imagens que fixam a realidade cada vez mais no mundo cinematográfico.

### 1.1. MUDANÇAS NO SUPORTE

O cinema mudou tanto desde a sua invenção que muito do que está a ocorrer na nossa era seria no mínimo espantoso para os que deram os primeiros passos na arte de captar e reproduzir imagens em movimento na chamada era do cinema primitivo. Prova disto é que os próprios inventores da tecnologia da primeira câmara, os lendários irmãos Louis e Auguste Lumière, não acreditaram que o cinematógrafo inventado por eles no final do século XIX teria futuro e por isso abandonaram o projecto cinematográfico relativamente

---

<sup>2</sup> “While other Japanese electronics makers struggle under the burden of losses in their television units, Canon has remained profitable by keeping its consumer business focused on digital imaging, allowing it to tap a burgeoning market for higher end digital single reflex (DSLR) cameras.” “UPDATE 1-Canon Raises Profit Forecast on Weaker Yen, Camera Demand”. (Reuters, 25 de Abril, 2012). <http://www.reuters.com/article/2012/04/25/canon-results-idUSL3E8FO7KQ20120425>

cedo. Isso pode dizer-se que se deveu muito à falta de visão destes pioneiros para com a máquina que possibilitou a origem da sétima arte que é o cinema.

Porque nas primeiras filmagens o tempo de gravação era muito curto, e porque as películas eram de pouca metragem, os cinematógrafos geralmente limitavam-se apenas a registar em plano geral pequenas cenas desconexas do quotidiano. Deste modo, e porque esta forma inicial de produzir filmes não abrangia a indispensabilidade de contar histórias, por estar assente simplesmente no registo dos corpos em movimento, os irmãos Lumière já desfrutavam de um catálogo bastante significativo de produções quando decidiram abandonar o projecto cinematográfico.

Mas a partir do momento em que se percebeu que juntando estas pequenas cenas de uma forma mais ou menos ordenada e de forma lógica se podiam criar pequenos enredos e contar histórias, nasce uma nova visão sobre as potencialidades da cinematografia. E a motivação dos primeiros cinematógrafos vai alimentar a tenacidade na busca de novos processos criativos e novas composições estéticas, procurando continuamente ultrapassar as fraquezas desta recente tecnologia e revolucionar todo o mundo de produção cinematográfico, traçando-lhe a partir de então muitas outras novas metas, que possibilitaram a transfiguração dessa descoberta científica numa nova forma artística.

Actualmente estamos bem munidos de dados que demonstram a transição do formato de quadros curtos para o processo de encadeamento das acções com intenção de construir uma história inteligível para a interpretação do espectador. Procedimento que fica como marca da importância da narrativa no progresso dos modelos de produção e na revolução estética que permitiu a evolução do universo cinematográfico.

O objectivo narrativo contribuiu com o seu alento renovador para a modificação formal, que levou à actualização e estruturação de toda uma nova doutrina que concebe as imagens do cinema e projecta os filmes. Fica claro que nesta época o cinema mudou porque os homens queriam introduzir o fôlego narrativo que já vinha da literatura, sobretudo porque “a evolução do plano permitiu o encontro do cinema com a narração” (Augusto,

2004, p. 25) e assim, todos os grandes génios do sistema cinematográfico se consciencializaram de que no cinema, e sobretudo, os filmes tinham de contar histórias<sup>3</sup>.

Esta nova descoberta formal foi a base que levou a que o cinema primitivo fosse uma arte de reformas constantes e de várias etapas de desenvolvimento.

Tom Gunning elabora um catálogo que analisa e que organiza o cinema primitivo em três etapas fundamentais. Observa o cinema feito entre 1895 a 1903 e rotula-o como sendo um cinema de atracções, por ser uma época de “filmes centrados no espectáculo, antes da integração narrativa, por volta de 1906” (Charney e Schwartz, 2004, p. 114). Na primeira fase, o olho humano excita-se constantemente pelos estímulos visuais que recebe nas grandes cidades através das novas formas de apresentar a realidade, quer sob a forma de publicidades luminosas ou sob a forma de filmes, mas o “olhar ainda não era dirigido para os pontos que interessavam ao desenvolvimento da intriga, não havia ainda estratégias de ordenamento” (Augusto, 2004, p. 30).

O autor identifica o período entre 1903 a 1907 como um *período de transição*, e que é seguido da integração narrativa, que tem início entre 1907 e 1911, que Gunning considera suplantam o cinema inicial de atracções devido ao objectivo económico e crescente desenvolvimento tecnológico no meio de produção cinematográfico. Progressivamente perdeu-se o interesse pelo cinema das atracções sucessivas. E uma vez que se passou em pouco tempo do fascínio de mostrar recortes breves da vida quotidiana para um conceito totalmente novo em que se aproveita a possibilidade de se poder mostrar em imagens algo a acontecer para a produção de um espectáculo direccionado para a assistência, dá-se início à representação no cinema das narrativas celebradas nas outras formas de arte, como o teatro e a literatura.

O cinema vai integrar uma característica que as outras formas de arte tinham de algum modo excluído: a exibição das obras para uma camada do público mais modesto financeiramente, que vai constituir-se como a assistência maioritária deste espectáculo.

---

<sup>3</sup> “Isto se deu sob duas formas diferentes, e nos dois casos, de maneira imperceptível: por um lado através da mobilidade da câmara, quando o próprio plano torna-se móvel, por outro lado através da própria montagem” (Augusto, 2004, p. 25).



Mas o que nos interessa aqui não é identificar a transição das narrativas do suporte literário, do livro impresso, ou até das peças cénicas do teatro para a obra cinematográfica no suporte fílmico. Pretende-se então introduzir um olhar nas recentes mudanças no sistema de produção e estabelecer ligações com os avanços tecnológicos que acontecem no sistema cinematográfico a partir da sua exploração como indústria de criação de conteúdos visuais para o entretenimento da sua audiência. É importante perceber que o cinema no seu começo não era reconhecido como uma forma de arte. Era visto antes de mais como um formato de entretenimento nas feiras populares e dirigido para as classes sociais mais desfavorecidas. Mas foi desta forma que contribuiu para que essa classe, mais desprotegida social, cultural e economicamente, pudesse ter contacto com um formato novo de percepção do mundo e de si próprio como indivíduo.

Admite-se que muito do sucesso que o cinema conquistou logo nos primeiros anos da sua invenção foi fruto do seu poder para o entretenimento de massas, não desvalorizando a sua aptidão de congregação de aspectos artísticos típicos das outras formas de artes. A sua consequente exploração como meio de recreação ajudou, mesmo que involuntariamente, na educação visual das colectividades mais desfavorecidas, pois o desequilíbrio entre a burguesia dessa época que detinha o poder económico e as classes mais pobres era acentuado. O acesso às diferentes formas de arte encontrava-se até então fora da capacidade económico do proletariado, constituindo-se como regalia quase que restrita para os burgueses e intelectuais da época<sup>4</sup>.

Esta realidade contribuiu em larga escala para que o cinema ultrapassasse o estágio de simples deslumbramento trazido pela sua invenção tecnológica e se servisse das suas propriedades para se estabelecer como uma nova forma de percepção e de concepção artística, respondendo afirmativamente àqueles que não reconheciam o cinema como forma de arte. Contudo, por esta ocasião o sucesso do espectáculo do cinema já estava acautelado devido às conjunturas sociais, bem como as circunstâncias económicas e culturais do início do século XX que o proporcionaram.

---

<sup>4</sup> Aqui seguimos de perto o livro; *American Cinema, 1890-1909: Themes and Variations*, de André Gaudreault como referência (Gaudreault, 2009).

O êxito económico e a adesão do público foram de tal forma grandiosos que já na primeira década do século XX principiaram as grandes batalhas para o reconhecimento do cinema como novo formato de arte. Uma luta primeiramente para o livrar de um rótulo com elevado grau pejorativo, mas ganhou porque no seu início era um divertimento público de feira, literalmente. Podia-se reconhecer o cinema como uma forma de espectáculo novo, mas ainda sem uma identidade própria. Contudo, o cinema, tal como a fotografia, veio romper com a tradição vigente no que toca à percepção da obra de arte e anular quase por completo a mística desta como objecto singular e contemplativo herdado do Renascimento.<sup>5</sup>

Estas primeiras gerações de entusiastas pelo cinema não desistiram da sua batalha e rapidamente ocorreu a profissionalização dos seus membros e a consequente especialização. Começaram a emergir diversos géneros e movimentos cinematográficos e cada movimento começou a associar no seu núcleo membros especialistas em determinada matéria. Com esta tomada de posição consciente para a especialização, a luta passou a ser mais de igual para igual em relação às outras formas artísticas, e em poucas décadas veio o tão pretendido reconhecimento do cinema como nova forma de arte, a sétima arte, título pela qual ainda hoje é reconhecido.

“... o cinema já adquirira cidadania no mundo das artes, a partir da militância dos grupos de vanguarda, entre os quais é importante a figura de Ricciotto Canudo. Activo na crítica cinematográfica desde 1911, Canudo promoveu o cinema junto aos meios intelectuais, contribuindo fundamentalmente no desenvolvimento da reflexão sobre a estética cinematográfica em toda a Europa. A ele se deve o baptismo do cinema como a sétima arte...” (Cunha, 2011, p. 74).

---

<sup>5</sup> “ ... com o cinema é o mundo que se torna sua própria imagem, e não uma imagem que se torna mundo” (Deleuze, 1990, p. 77).

## 1.2. A EVOLUÇÃO CINEMATOGRAFICA ANCORADA NAS QUESTÕES DA NARRATIVIDADE E DA REPRESENTAÇÃO

A narratividade e a questão da representação ou problematização da realidade são questões marcantes na história do cinema. A segunda questão não mais largou a história do cinema. Embora se produzissem filmes que se aproximavam do real, noutros procurava-se justamente o contrário, ou seja, algumas produções concentravam-se em torno de novas experimentações, sendo que um grande número desses filmes procurava propositadamente afastar o cinema da pretensa aptidão para a representação do real. Nesses filmes buscava-se figurar o irreal, trabalhando-se o universo imaginário, questionando determinadas asserções que declaravam o filme como representação natural da realidade, sendo que ao “dizer que o cinema é natural, que ele reproduz a visão natural, que coloca a própria realidade na tela, é quase como dizer que a realidade se expressa sozinha na tela” (Bernardet, 1991, p. 19).

Na prática quase toda a história daquilo que foi a actividade cinematográfica se cruzou de um certo modo com a narratividade. Por conseguinte, na maior parte das vezes quando se fala em cinema não narrativo está-se a referir um cinema também narrativo, mas com outras regras, em que a variação elementar reside na forma como se narra a história. Porém, a questão da representação do real rapidamente se cruzou com o impulso da representação do imaginário próprio do mundo fantástico e da ficção. Portanto, quando se diz que o cinema hoje não conta histórias, na verdade continua a fazê-lo, tanto nos filmes comerciais para a exibição para as massas como também nas outras categorias menos populares e até mesmo no próprio documentário.

No começo, a ideia de filme movia-se em torno de um tema da vida quotidiano, que decorria em média durante um minuto e meio, em que a câmara “estava sempre fixa e a uma certa distância da cena, num recorte que hoje chamaríamos de plano geral” (Machado, 1997, p. 9). Porque foi “concebido como meio de registo, o primeiro cinema não sabia ainda contar uma história” (Augusto, 2004, p. 26). Todavia, “a ruptura com este ‘espaço teatral’ e a criação de um espaço verdadeiramente cinemático estaria na dependência da ruptura com esta configuração” (Augusto, 2004, p. 26).

Embora baseados nas actividades quotidianas, nada nestes filmes nos autoriza a pronunciar que já não eram também ficções, porque as acções eram pensadas, planeadas e executadas naquele momento e de determinada forma, à frente da câmara e para a câmara. Eram portanto situações provocadas e que implicavam a intervenção do realizador que tinha como objectivo final criar situações onde pudesse exhibir as imagens em movimento para a percepção do movimento dos corpos dentro do plano, embora ainda em continuidade de espaço e tempo.

Foi esse modelo de plano único que prevaleceu durante os anos iniciais do cinema, muito focalizado na ideia do movimento e no desejo de mostrar alguma coisa a acontecer com a finalidade de montar um espectáculo para a assistência popular. O plano único foi explorado até a exaustão, provocando uma tensão nesse modelo inicial de fazer cinema porque este com o passar do tempo e com a repetição começa a saturar-se de informação que já não cabia em planos únicos de um minuto. Essa tensão convidava a algo mais, e quando finalmente a ruptura com o cinema de plano único e baseado na continuidade do binómio espaço-tempo ocorre, surge o plano-sequência, que no entender de Augusto (2004) ocorre porque "...o plano fixo tendia a propiciar uma imagem-movimento pura, e que já reclamava uma espécie de libertação, não podendo se contentar com os limites em que o mantinham nas condições primitivas" (Augusto, 2004, p. 25).

### 1.3. O MULTIPLANO: UMA ABERTURA PARA NOVOS MODELOS CINEMATOGRAFICOS

O multiplano foi um salto importantíssimo para a evolução do cinema e resulta da tensão que o plano único de continuidade tinha provocado por não ser capaz de levar a acção para fora do plano fixo em que era filmado. Quando começa a ser notado que a tecnologia podia ser aproveitada de outras formas que não apenas seguindo o formato de plano único, faculta-se espaço a uma diversidade de novas possibilidades e experiências.

No final século XIX, o modelo de filme multiplano já contava com a adesão de diversos realizadores e trabalhando as capacidades da multiplicidade de planos, experimentando as possibilidades da descontinuidade do espaço-tempo. Dentro desta perspectiva e apesar do salto e das diferentes portas que a descontinuidade abre para quem

trabalhava o cinema, o poder de corte no espaço-tempo demorou algum tempo até poder transmitir a ideia de continuidade narrativa.

O filme multiplano vai suplantará em pouco tempo o modelo anterior porque traz consigo a possibilidade de se fazer um cinema sem repetir a antiga fórmula. Mas, muito mais importante ainda, porque permitirá um novo cinema, com maiores competências narrativas, dando enfim oportunidade para que a criatividade dos realizadores possa através do cinema transfigurar a realidade na qual vivem. É o nascimento da ficção cinematográfica, modelo que terá grandes desenvolvimentos técnicos, estéticos e narrativos, derivados da capacidade criativa do ilusionista francês Georges Méliès, que será um dos mais prolíficos criadores cinematográficos nos primórdios do cinema de filme multiplano.

Méliès incorpora nos seus filmes inúmeras inovações, não apenas a respeito do modelo que cria, mas sobretudo porque compreendeu que o cinema podia servir-se dos avanços tecnológicos, que sempre farão pano de fundo desta arte, e dos seus conhecimentos como ilusionista e também criador de cenários, para estruturar transfigurações radicais no espaço (agora popularmente conhecida como cenário cinematográfico) e no tempo fílmico, para criar um universo de fantasia. Um universo literalmente fantasioso, e que em muito fica a dever-se às possibilidades trazidas pelo multiplano. Uma inovação que se distingue pela possibilidade de se fazer cortes nos planos, trabalhando as diversas possibilidades de ligação das cenas através de técnicas de trucagem e de sobreposição de imagens, exibindo no produto final não o retrato do quotidiano mas sim sugestões do impossível, recriados pelo aparato cinematográfico. Com estes primeiros filmes multiplano consegue-se desobstruir o caminho ao cinema ficcional, descobrindo soluções para a exploração das aptidões dos realizadores e possibilidades do dispositivo para criar novos modelos e para inovar as fórmulas narrativas dentro da arte cinematográfica.

#### 1.4. HOLLYWOOD: AS REGRAS DO SISTEMA E OS ESTÚDIOS CINEMATOGRAFICOS

No início o cinema era um espectáculo popular tanto nos Estados Unidos da América como na Europa. Para os americanos o cinema rapidamente se converteu num mundo de mercadoria em que o filme se torna “um simples produto de uma grande indústria da comunicação e do entretenimento” (Tomaim, 2006, p. 18). Um negócio atractivo, de baixo custo quanto ao investimento para a produção, e que se declarou demasiado lucrativo. Por isso no início do século XX proliferaram companhias produtoras de filmes que serviam para os espectáculos ambulantes nos Estados Unidos<sup>6</sup>. E na América acontece um fenómeno fundamental para a implementação da indústria do cinema, os *nickelodeon*. Estes eram usualmente pequenos pavilhões com a fachada visualmente atractiva, embelezados com luzes de néon, que se estabeleceram como sala específica para a exibição do espectáculo do cinema. Ocupava um lugar intermédio entre o teatro e o cinema de feira, mas revelou-se fundamental para a fidelização do público que queria sempre ver filmes novos.

Ao longo da sua história o cinema foi sempre uma sucessão de problemas e soluções, inovações tecnológicas e adaptações de modelos conceptuais. Quando foi abraçado pelos americanos, as escolas europeias encabeçadas por Georges Méliès, Auguste e Louis Lumière, e George A. Smith já tinham construído os fundamentos do cinema.

Os realizadores americanos tiveram o mérito de perceber que utilizando as técnicas inventadas pelos europeus, e dando-lhes novas abordagens, poderiam criar mais expectativa nas histórias. Com base nestas, acabaram por introduzir nesse processo muitas inovações na forma de fazer cinema, criando assim uma linguagem cinematográfica própria, desbravando o caminho para a possibilidade de se fazer filmes mais longos. Como destaca Gerbase (2003, p. 64), as grandes inovações que aqui foram introduzidas foram influências de outras áreas artísticas como o teatro, a dança, a fotografia, a música e outras linguagens, onde o cinema foi buscar equivalências de configuração para a representação pictórica e alegórica, permitindo-lhe desta herança edificar a identidade da linguagem cinematográfica.

---

<sup>6</sup> “Desde o seu início, o Cinema como um meio, foi intimamente associado com o destaque de objectos e da venda da mercadoria: a colocação de produto, o sistema de estrela, e vários pontos de contato com outras formas de promoção e exposição, tais como exposições e feiras, sempre foi típico do cinema como media uma auto-consciencialização da modernização” (Elsaesser, 2010, p. 33).

Em poucos anos muitas coisas mudam dentro desta arte, que do teatro vai herdar a arquitectura das salas, torna-se mais ambicioso e deixa de ser silencioso para passar a contar com acompanhamento musical e efeitos especiais. É também durante este período que se começa a filmar com luz artificial como complemento da luz solar.

Contudo, quando o sistema de estúdios cinematográfico de Hollywood é instaurado, o sistema vai congelar as diversas experiências dos cineastas tidos como inovadores ou revolucionários para apostar no aperfeiçoamento das regras, mas que se apresentam como limitativas em termos criativos. Pouco a pouco consegue-se fazer convergir os modelos às mudanças, consolidando-se como forma natural de se fazer cinema. Serão estes modelos conceptuais que se estabelecem como padrão para a produção cinematográfica convencional. Neste decurso vai-se impedindo a busca por novas soluções devido ao elevado custo para a feitura dos filmes, e ficam interditas experiências inovadoras dentro do sistema dominante, que se vai impor como a grande instituição de produção de filmes.

A supremacia do sistema mais se evidencia quando a máquina do estúdio se autonomiza do ambiente externo: percebe-se que a luz artificial é um bem maior e que liberta a produção da luz natural. É então que o estúdio se fecha porque se toma consciência de que por meios artificiais se pode representar todo o mundo, a qualquer instante e a toda a hora, facto que no fundo permite equiparar os estúdios cinematográficos a uma fábrica de produção em cadeia. Esta possibilidade leva a que os filmes passem a ser produzidos continuamente, independentemente do horário do dia e sem deixar que a disponibilidade da luz natural se constitua como elemento que afecta o funcionamento incessante da cadeia.

Quando parte do estúdio tinha de parar, a parafernália de produção passava a ser alugada aos produtores de filmes de baixo custo para a realização dos filmes designados como de série "B". Esta foi uma das saídas encontradas para rentabilizar o estúdio mantendo-o sempre em produção. Esta tomada de decisão foi um dos fundamentos que permitiu que em Hollywood se produzissem tantas obras-primas. Deste movimento vai nascer o cinema clássico americano, que se configura como um cinema altamente padronizado.

Se em Hollywood se produziram obras-primas, não foi unicamente devido aos realizadores, mas sim àqueles que se assumiram como verdadeiros génios do sistema, os realizadores executivos. É um facto que pertence, sobretudo, ao papel preponderante assumido pelos produtores que conseguiram durante este período implementar um sistema capaz de funcionar como uma máquina de engolir e rentabilizar o tempo dos estúdios, servindo-se de forma mais lucrativa os equipamentos desenvolvidos até esta época.

Esta política serviu para promover o sistema de Hollywood como o sistema cinematográfico dominante, abrindo uma clivagem enorme entre o cinema independente e as grandiosas realizações dos grandes estúdios, uma vez que estes passaram a controlar toda a cadeia de produção, distribuição, exibição e registo das patentes dos filmes. A companhia soberana de Hollywood queria, para além de administrar o sistema, controlar e defender-se das corporações aspirantes que poderiam emergir com a ambição por um espaço de mercado e intimidar o império já estabelecido<sup>7</sup>.

Depois desse primeiro período de maior liberdade criativa, os estúdios começaram a debater-se entre si pelos grandes astros do cinema, atribuindo-lhes contratos milionários e dando abertura ao chamado *Star System*. Foi nesses modos que se compôs a base de familiarização internacional com cinema americano. Um modelo de cinema que explora a sua própria história e mitos, refletindo na sociedade as suas possibilidades culturais. Este é o período clássico de Hollywood, que vigorou até à década de 50, baseado na supervalorização e idolatração dos grandes nomes da representação.

---

<sup>7</sup> As medidas preventivas têm o seu motivo, que vem da apreensão herdada da própria história de Hollywood, sistema que resultou de batalhas por vezes ensanguentadas entre os independentes, emigrantes europeus com certo poder financeiro que tinham intenção de fazer negócios com a produção e exibição de filmes, contra a vontade das companhias que formavam a MPCC, um *trust* composto pelas maiores companhias americanas do início do século XX e que após 1908 estabeleceu o monopólio sobre quase todos os aspectos relacionados com a produção, venda e reprodução cinematográfica durante quase duas décadas.

Esta fusão das grandes companhias de cinema, também conhecida como a *Edison Trust*, via nos independentes a ameaça para o potencial de negócio em torno do cinema. E embora a *Edison Trust* tenha sido dissolvida em 1918 por ordem de tribunal, os independentes na prática derrotaram a *Trust* em 1914, época que deixou de ser o sistema maioritário e sucumbiu ao dinamismo trazido pelos independentes.

Os independentes conseguiram entretanto estabelecer-se com os seus meios técnicos e humanos na costa californiana, onde o cinema americano fez convergir as vertentes económicas e criativas, possibilitando que o potencial de negócio continuasse a crescer, continuando a proporcionar espaço para o desenvolvimento de novas companhias.



Nesta segunda fase, desencadeiam-se as fusões pacíficas entre companhias, sobrevivendo assim as grandes corporações que dominavam as produções sob as mesmas orientações. O panorama de produção começa a estabilizar e a pacificar-se, continuando a prosperar mesmo durante a Grande Depressão e só a televisão é que vem roubar espectadores nos meados dos anos 50 e início da década de 60, grandemente impulsionada pelo surgimento da televisão a cores. O cinema nunca mais vai ter a importância que teve até à época.

### 1.5. A TELEVISÃO: O IMPACTO NA CRIAÇÃO CINEMATOGRAFICA

Com a televisão há um regresso à comunicação oral, apesar da reconfiguração que este novo engenho exige. Assegura Arlindo Machado (1997) que “a televisão quando surge absorve inteiramente para si a ideia do fonógrafo visual” (Machado, 1997, p. 170). E de facto o aparecimento da televisão foi um marco na história do entretenimento audiovisual e sobretudo na desterritorialização do campo das imagens e na forma como os espectadores passam a consumir os conteúdos imagéticos. A televisão teve um papel directo no declínio da indústria cinematográfica nos Estados Unidos da América, devido à forma rápida como conseguiu conquistar a sua audiência, maioritariamente tomada ao núcleo do público de cinema. Efectuou uma revolução no campo de entretenimento, trazendo uma nova orientação na actividade de exibição de filmes.

O cinema, no entanto, como antecessor da televisão, criou a maior parte dos procedimentos que iriam fazer parte da linguagem televisiva. Apenas não os expandiu ou explorou em campos que se viriam a estabelecer como territórios para a televisão ou com a intensidade comercial com que passou a ser explorada no universo televisivo. Portanto, no cinema, as normas inevitáveis do sistema de estúdios castraram muitas das experiências que ocorriam à margem do cinema dominante.

“O próprio facto de não ter recursos de gravação e edição, num primeiro momento, tornava impossível à televisão concorrer com o cinema no terreno da narrativa de ficção. Quando a televisão envereda pelo terreno da ficção..., ela só o pode fazer com os

meios do cinema... Nessas ocasiões, ela é apenas um veículo do cinema." (Machado, 1997, p. 170)

Mas a intensidade trazida pela televisão reavivou antigas faíscas experimentais e deu vigor a modelos clássicos explorados no cinema mas que ainda continham o dinamismo necessário para destacar e introduziu novas linguagens e géneros ao qual o espectador dá indicação positiva. As transmissões directas foram outro ponto forte que auxiliou o êxito da televisão, e estas determinaram outro tipo de relação com o auditório de programas televisivos. O público gradualmente familiarizou-se com estas e não demorou a mostrar-se ainda mais receptivo a essas produções de entretenimento que, a par das reportagens e das transmissões desportivas, se estabeleceram como uma janela para o mundo e ao alcance do olhar, que desobriga a indispensabilidade de sair-se do sofá da sala para o vislumbrar. E o diálogo que nasce entre o espectador e o dispositivo técnico que constitui a televisão revela-se de tal forma singular e importante que vai afectar profundamente a produção cinematográfica, como Machado (1997) afirma:

"...a despeito da proliferação de um discurso apocalíptico que atribui à televisão a culpa de todos os males do cinema e tenta caracterizar o universo da televisão como sendo uma panaceia em que se concentram todas as formas de banalização do visível, há, todavia, uma longa tradição de diálogo e colaboração entre cinema, televisão e os meios eletrônicos em geral." (Machado, 1997, p. 205)

A comodidade oferecida pela televisão e a possibilidade de assistir num único dispositivo a adaptações literárias, encenações teatrais, música, desporto e informação, no conforto da sua habitação revelou-se um privilégio difícil de ignorar e um problema ainda mais complicado para o sistema de estúdios cinematográficos derrotar. Mas ao incorporar de certo modo as produções feitas no cinema e transmiti-las através da televisão, trouxe algum vigor para meio audiovisual.

A indústria cinematográfica viu-se em desgraça no período entre as duas guerras, devido não só ao fraco poder económico do público, condição resultante da alta taxa de

desemprego, mas sobretudo porque a indústria tinha perdido o elo com este, aspecto que tinha sido fundamental para o rápido sucesso do cinema no período em que o público queria sempre ver mais e novas produções em exibição. Mas o passar do tempo não se mostrou benéfico para esta, que devido à perda do vínculo com a sua audiência, por falta de estudos de mercado ou por negligência, já não tinha noção do desejo do público de cinema.

Com a saturação dos modelos apresentados até a data e que foram reproduzidos vezes sem conta, aliada à enorme aceitação da televisão e o inevitável embate com o cinema, as produtoras foram fazendo adaptações técnicas ao formato dos filmes e começaram a aparecer os superformatos como o CinemaScope, o 3-D e o Cinerama, com o propósito de combater a supremacia ganha pela televisão. Esta foi uma das medidas para reconquistar a audiência perdida no cinema.

Durante esta época a imagem do cinema deixa de ser algo a apreciar através da projecção numa sala escura e no silêncio da sala de cinema. Com a televisão o acto de ver as imagens suplanta a existência ou inexistência de uma sala própria para a exibição porque “o que especifica a maquinaria televisual é a transmissão” (Dubois, 2004, p. 46). A imagem deixa de ser projetada numa sala escura para ser transmitida em tempo real e à distância, sendo que o seu visionamento fica a dever-se apenas à potência e alcance do sinal da operadora responsável pelas transmissões e à presença de um tele-receptor para que o acontecimento convertido em imagens possa ser visto em simultâneo em qualquer local, sem que a acção que esteja a ser transmitida nos afecte directamente. As imagens passam a ser a mimese do real, como afirma Dubois:

“A sala de projecção explodiu, o tempo fechado em si mesmo da identificação do espectador se diluiu, a distância e multiplicação são a regra. A imagem-tela ao vivo da televisão, que não tem mais nada de *souvenir* (pois não tem passado) agora viaja, circula, se propaga, sempre no presente, onde quer que seja. Ela transita, passa por diversas transformações, flui como um rio sem fim. Chega em toda parte, numa infinidade de lugares, e é recebida com a maior indiferença. Imagem amnésia cujo fantasma é um

‘ao vivo’ planetário perpétuo, ela abre a porta à ilusão (simulação) da co-presença integral.” (Dubois, 2004, p. 46)

A televisão veio acima de tudo promover a convergência de todo o universo audiovisual, dando seguimento à linguagem da rádio. Contudo, a própria evolução técnica, procurou convergir-se com a evolução dos sentidos do homem. Porque a evolução natural conduziu a que o ser humano desse maior predominância à visão sobre os outros sentidos. Do mesmo modo, o desenvolvimento tecnológico, permitiu de forma similar que a televisão também conseguisse uma dominação maior sobre a rádio e a imprensa escrita, porque veio reavivar a comunicação oral ao mesmo tempo que privilegiava o universo visual pela transmissão de imagens. O seu enorme impacto concedeu-lhe um papel social maior, revitalizando a dinâmica desenvolvida no cinema comercial, estabelecendo-se como o novo dispositivo de entretenimento familiar por excelência.

Por conceder uma nova configuração na relação do espectador com o sistema mediático, pela interactividade que lhe é característica, assinala o começo de uma era histórica para universo audiovisual, destacando-se no meio como a plataforma de divulgação de informação e de entretenimento mais eficaz.

Capitalizou ainda a aposta das grandes corporações, contribuindo para o progresso tecnológico de todo o sistema audiovisual, sendo que as possibilidades que lhe foram reconhecidas permitiram estabelecer-se como uma indústria. Com base nas suas características de transmissão e mediatização da imagem, desenvolvem-se novas tecnologias assentes nos seus domínios, guiando a reconversão de diversos dispositivos, para suportar não só os avanços da sua linguagem como para satisfazer a demanda que o mundo televisivo impõe. Subsequentemente prosperam várias outras linguagens e géneros fundados a partir da indústria televisiva.

A partir desta conjuntura desenvolve-se ainda uma vasta gama de maquinaria e de aparelhos, que vão facilitar “a supremacia da imagem nas sociedades contemporâneas” (Tomaim, 2006, p. 18), numa lógica de penetração da imagem como mercadoria significativamente mais intensa, condição mais tarde promovida com o advento do vídeo, que ganha adeptos como forma após o *boom* da televisão, e resultado do desenvolvimento

técnico das câmaras, que avançam a passos largos para o digital já nos anos 60, tornando-se ainda cada vez mais compactas e menos exclusivas.

O embaratecimento destes equipamentos cria novas possibilidades envolvendo as famílias que, ao adquirir um aparelho, passam a registar as suas actividades recreativas para o seu pós-visionamento, valorizando também as suas próprias imagens. Mas também para os artistas, que identificam no vídeo uma oportunidade antes impraticável para a ligação entre imagens em movimento e outras obras<sup>8</sup> que serão apresentadas em museus ou em outros centros formais de exposição cultural. Mas a televisão foi um meio tão dominante e vibrante que a expansão para novas formas de criação via vídeo não suscitou muito espanto. A sua influência foi de tal forma marcante que alastrou para áreas como a configuração familiar e social moderna. Logo, o interesse pelas imagens deixou de ser unicamente para fins profissionais, sendo que o próprio espectador buscou outros modos de consumir conteúdos audiovisuais que não exclusivamente os filmes exibidos nas salas de cinema, ou os programas transmitidos na televisão, começando a documentar a sua própria história para diversos fins.

A televisão teve um enorme papel na educação visual da sociedade civil, criando novas possibilidades de comunicação, contribuindo para o enriquecimento dos processos que envolvem os cânones culturais, políticos e sociais da modernidade. O desenvolvimento das câmaras de custo mais reduzido para uso doméstico abalou de certa forma a suposta passividade do espectador e lançou “a semente da virtualidade” (Tomaim, 2006, p. 18), que no limite permitiu administrar um rumo para as novas experimentações estéticas, rompendo formatos cinematográficos, infiltrando-o com uma nova subjectividade.

---

<sup>8</sup> “No início da década de 1960, Wolf Vostell é pioneiro e figura fundamental da videoarte com o seu vídeo “Sun in your head”, de 1963 é também com a sua instalações “6 TV De-coll/age” de 1963... Lembrando que na década de 1960, o auge tecnológico era a televisão: “Diretores do início para o meio dos anos 60 começaram a usar a tecnologia de vídeo pelo seu potencial gráfico artístico e para simular a experiência de ‘tempo real’ da televisão”. Informação disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Videoarte>

## 1.6. O ADVENTO DO CINEMA DIGITAL

Não prevemos o futuro do cinema e nem podemos declarar qual será o papel que a evolução tecnológica terá no cinema, porque nos é desconhecida. Mas poderíamos citar Gerbase para dizer que “a fotografia digital, o vídeo digital e o cinema digital são momentos culminantes de seus equivalentes analógicos” (Gerbase. 2003, p. 74).

O advento do cinema digital é logicamente fruto da evolução tecnológica. Tendencialmente foi ganhando seu espaço no universo cinematográfico, criando um novo sistema que em quase todos os seus aspectos suplanta a tecnologia analógica precedente. Embora a película continue a apresentar uma qualidade de imagem superior, a redução dos custos da produções impulsionou para uma conversão rápida das mecânicas de distribuição e exibição dos filmes, porque o cinema analógico, comparativamente com o digital, apresenta um custo muito superior e o processo no seu todo é mais moroso.

O impacto do digital só é percebido através das transformações tecnológicas em diversas outras áreas geradas depois do seu aperfeiçoamento. Tais transformações acabam desencadeando interesses em temas relacionados com a produção cinematográfica, aberta a novos processos de metodológicos e estéticos. O acesso a equipamentos a menor custo permitiu modificar a atenção tanto do produtor como do público, conduzindo uma revolução dentro e fora do círculo cinematográfico, na qual surgem novos modelos negócios, que vão alterar o carácter das imagens e da experiência fílmica.

As novas tecnologias digitais transformaram todo o sistema cinematográfico, e influenciaram novas relações com as imagens, através de novas de representações visuais que buscam ultrapassar os limites da narrativa cinematográfica. O cinema digital “acaba absorvendo grande parte do que acontece no contexto das demais formas expressivas” (Gerbase, 2003, p. 86).

A dinâmica tecnológica no cinema não se reduz ao cinema digital. A evolução tecnológica espalha novos cenários estéticos, ao mesmo tempo que possibilita transformações na dinâmica de produção e exibição audiovisual. Desta forma permitiu que o acesso às imagens se tornasse possível através de inúmeros dispositivos móveis

modernos, independentemente do lugar e da circunstância, requerendo unicamente a ligação à Internet.

Nos últimos anos tem-se verificado uma tendência modificadora de consumo e produção de produtos audiovisuais. É certo que nem todas as salas de cinema analógico foram convertidas para o digital devido ao custo elevado destas remodelações. De acordo com Machado (1997), as práticas trazidas pela tecnologia digital “definidas em primeiro lugar pela inserção de tecnologias da informática na produção, na distribuição e no consumo de bens audiovisuais, e em segundo lugar pelos progressos no terreno das telecomunicações, com o consequente estreitamento do tempo e do espaço em que se move o homem contemporâneo” (Machado, 1997, p. 236) são a tendência modificadora que caracteriza a relação entre os progressos tecnológicos e o homem moderno.

A criatividade, em conjunto com o saber moderno, tem permitido definir novos objectivos para o uso dos dispositivos móveis modernos. O uso dessas modernas ferramentas vêm introduzindo diferentes inovações cinematográficas, e de formas que não foram possíveis no início do cinema digital, mas que vêm moldando novos processos de produção de conteúdos e que ganham progressivamente maior destaque como forma expressiva, muito devido à dinâmica audiovisual moderna.

### 1.7. O IMPACTO DAS NOVAS TECNOLOGIAS DE IMAGEM: A TÉCNICA AO SERVIÇO DO CINEMA

De facto o cinema tem a capacidade de criar conceitos, e para os primeiros realizadores a actividade produzida pelo dispositivo foi extremamente fascinante por permitir o improvável, a reprodução do movimento e a demonstração de dimensões sem real paralelismo com a realidade. Hoje, pela proliferação de dispositivos tecnológicos de imagem<sup>9</sup>, é marcadamente mais evidente o impacto das novas tecnologias na produção

---

<sup>9</sup> Hoje, o cinema, o “efeito cinema” (Baudry), está por todos os lados, na sala e fora dela, em espaços outros como a televisão, a Internet, o museu e a galeria de arte, mas também em outras mídias como a pintura icônica pós-modernista dos anos 1970 e 1980, a fotografia, a história em quadrinho etc. “ (Parente, 2007, p. 10).

cinematográfica. Ocorrência que aponta uma possibilidade de emergência de novas formas de realização de filmes, uma vez que a tecnologia contribuiu intensamente para a reestruturação da relação entre o sistema cinematográfico e o seu público. O espectador que antes ocupava um posto mais passivo passou a poder realizar o seu próprio produto e a servir-se dos recursos trazidos pela evolução tecnológica da imagem e das possibilidades que acompanham a comunicação em rede para exibir a sua produção.

O sucesso obtido pelas produções não profissionais postas em exibição na rede muitas vezes suplanta o sucesso de alguns dos filmes produzidos dentro dos moldes do cinema convencional, demonstrando que o cinema não é uma forma de se fazer, mas uma relação entre as dimensões técnicas da imagem capazes de criar uma realidade à qual o espectador se pode relacionar.

O cinema, em muitos dos seus aspectos, acaba por se configurar como um dispositivo complexo. Através da técnica consegue criar uma dimensão imaginária pela natureza subtrativa das suas imagens. Permite por isso, revelar a essência das coisas e realizar-se como uma formação discursiva que gera no espectador a ilusão de presença perante os acontecimentos, sem pensar no aparato que está por trás de cada filme, ou nos morosos processos técnicos de produção e montagem que o tornaram possível. Contudo, o olhar cinema não pode ser assente apenas na técnica porque o cinema em si nunca teve a ver apenas com a técnica, uma vez que a técnica não faz o cinema. A técnica, como uso que se faz da tecnologia e das regras de produção para criar uma totalidade orgânica, é parte do próprio cinema.

Embora não possa determinar a essência da arte cinematográfica, o uso que o cinema faz da técnica cria cenários, possíveis ou não, que invocam dualidades como o feio e o bonito, o bem e o mal, entre muitos outros, para levar o espectador a pensar. Portanto, apesar de por vezes condicionado por esta, o uso que o cinema faz da técnica permite a criação de um espaço fluido e em constantes transformações. Mas que o espectador assimila como um todo, continuo e carregado de significações que possibilitam ver não só o homem mas o próprio mundo em que este está, de forma diferente.



Pode-se perceber que a técnica que “ajuda a virtualizar este mundo, transformando-o numa outra coisa, qualquer que seja este “outro” pode ser, ao mesmo tempo despertando no espectador o desejo e a fantasia” (Elsaesser, 2010, p. 33).

## 1.8. INOVAÇÕES NAS TECNOLOGIAS DE CAPTAÇÃO E PRODUÇÃO E NAS TECNOLOGIAS DE REPRODUÇÃO AUDIOVISUAL

O advento da tecnologia digital teve uma importância determinante na evolução dos dispositivos de captação, produção e reprodução audiovisual. O avanço tecnológico possibilitou um “novo esquema de produção” Machado (1993, p. 291) que se destaca “como forma de conceber, produzir, difundir e armazenar mensagem totalmente distinta das maneiras que a precederam” (Winck, 2007, p. 8).

Mais complexa do que alteração na forma de produção, é a tendência de convergência dos cenários que envolvem as possibilidades criativas que os novos dispositivos de captação de imagem instituem. As inovações que resultam do progresso tecnológico trazem para a indústria de produção de conteúdos audiovisuais novos desafios devido a interactividade crescente, e que alteram a relação clássica entre o produtor de conteúdos e o consumidor.

“... à medida que avançam os progressos na área das tecnologias de ponta, percebemos que a imagem electrónica invade todos os sectores da produção audiovisual, comprometendo todas as especificidades e apontando para o horizonte da mídia única, de mil faces diferentes.” (Machado, 1993, p. 48)

Tendo em consideração que determinadas inovações nas tecnologias de produção de conteúdos favoreceram a democratização de acesso aos dispositivos técnicos, devido à redução considerável do custo dos aparelhos. Este processo também estimulou, de certa forma, a formação de um núcleo de novos talentos, baseado no interesse de técnicos e de produtores, que vão explorar os novos dispositivos tecnológicos de produção, para promover as produções experimentais ou independentes. Desta forma estabelecem uma

rede de compartilhamento de conhecimentos e de experimentações inovadoras, catapultando o desenvolvimento da produção audiovisual, de modo universal.

A questão de inovação tecnológica por si não denuncia as suas implicações porque tem ramificações extremamente complexas. Do ponto de vista económico, favoreceu o abatimento de custo tanto dos equipamentos como das produções de projectos no seu todo. Do ponto de vista social, permitiu novos modelos de sociabilidade e de partilha de informações. Em termos de produção, favoreceu a produção de conteúdos de forma mais estimulante e que cada vez mais envolvem a capacitação das possibilidades da interactividade.

A reinvenção dos processos criativos, resultantes dos modernos desenvolvimento das tecnologias audiovisuais, não possibilitou apenas inovações na forma de produzir. As inovações tecnológicas modernas, também abrangeram o modo como os conteúdos audiovisuais circulam e a forma como são reproduzidos.

Winck (2007) destaca o modo como que as inovações trazidas pelas tecnologias digitais abalaram “conceitos fundamentais, como, por exemplo, a noção clássica da separação tecnológica (e política portanto) entre produtores e consumidores (...) além disso inaugura uma cadeia de valor que pode abarcar um nicho de mercado totalmente novo” (Winck, 2007, p. 71).

A complexidade derivada dessas inovações tecnológicas de produção envolve necessariamente novos modelos estéticos e de linguagens, que forçam uma articulação convergente com os processos que desenvolvem a partir das novas condições tecnológicas de produções audiovisuais. A respeito, Winck (2007) afirma que “de facto, estamos presenciando a criação de uma linguagem audiovisual com base nos códigos da linguagem digital, estritamente distinta daquela herdada do cinema, da televisão ou do vídeo convencionais” (Winck, 2007, p. 72), e destaca ainda que:

“A novidade posta à cena da indústria do audiovisual é a consideração da existência de um interlocutor ativo, reativo, inteligente, capaz de respostas, de diálogo e crítica criadora, atuando junto aos produtores de conteúdos de linguagem audiovisual digital.” (Winck, 2007, p. 71)

## 1.9. DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO: AS NOVAS POSSIBILIDADES DO VÍDEO PARA AS PRODUÇÕES NÃO CONVENCIONAIS

Os progressos tecnológicos que começaram a ser alcançados a partir dos anos 60 do século XX permitiram a diminuição considerável do tamanho dos equipamentos e a resultante baixa de preço mostraram-se cruciais para o surgimento de um novo segmento de câmaras de filmar direccionado para uso doméstico, que pela relativa simplicidade de manejamento não demorou a conquistar a atenção do seu mercado-alvo. A evolução gradual destes equipamentos electrónicos e a redução substancial de preço dos aparelhos já nas décadas de 70 e 80 do século XX cruzaram-se de certa forma espontânea com a sede crítica dos artistas e com o interesse do público doméstico. E na medida em que estes se apropriam da câmara de filmar, impulsionam uma nova forma de comunicabilidade urbana baseada na imagem e em que tudo pode ser registado em vídeo.

Nesse processo e à medida que vão aperfeiçoando as suas habilidades, alguns começam a produzir conteúdos de forma mais intencional e programada para exibição no seio familiar ou em espaços públicos para uma plateia mais aberta.

Conteúdos baseados neste conceito podiam ser realizados por qualquer utilizador de câmara amador. Contudo, durante um certo período após a sua chegada ao mercado, nada manifestamente novo se criou no campo do vídeo, porque os equipamentos eram sobretudo para consumo doméstico e os utilizadores apenas se limitavam a registar o quotidiano, sem nenhum fim objectivo. No meio daqueles que tomam a iniciativa para criar, poucos inovam no campo da criação. Recorrem às mesmas regras vindas do cinema devido à incapacidade inicial para perceber o proveito criativo deste engenho, que não anuncia à partida muita disparidade com o cinema.

Mas quando começam a contestar o monopólio do cinema no campo da criação a partir das imagens em movimento, recorrem às características renovadoras destas câmaras não profissionais para lançar outras concepções formais de representação dos espaços e corpos. Dispensam processos narrativos formais, seguindo vias menos exigentes em termos estéticos, insistindo em novos experimentos visuais que redefinem as relações das imagens em movimento com outras com outros regimes de imagem, resultando numa nova forma de olhar para o mundo, através da arte vídeo.

“Ao contrário do cinema, o vídeo é o lugar da fragmentação, da edição, do descentramento, do desequilíbrio, da politopia (heterogeneidade estrutural do espaço), da velocidade, da dissolução do Sujeito, da abstração (não-figurativismo).” (Dubois, 2004, p. 7)

No entanto, é preciso ter atenção que o vídeo demora algum tempo para encontrar a sua identidade, distinguir-se do cinema e impor um desafio ao cenário hegemónico de criação audiovisual encabeçado pelo cinema e revitalizado pela televisão. Explica Arlindo Machado (2004) que:

“Talvez por influência das formas padronizadas de exibição cinematográfica e televisual, a obra videográfica foi nos seus primórdios encarada como trabalho singular, que se podia ver na tela de um monitor, seja no ambiente doméstico ou na sala pública. Mas logo ficou claro que ao contrário de outras formas expressivas, o vídeo apresenta-se quase sempre de forma múltipla, variável, instável, complexa, ocorrendo numa variedade infinita de manifestações.” (Machado, 2004, p. 12)

O vídeo pouco a pouco foi deixando o plano do simples registo e assumiu-se como um modo de pensar que poderia tomar como objecto de estudo o próprio cinema, “o vídeo como lugar de um metadiscurso sobre o cinema” (Dubois, 2004, p. 16). Esta viragem na abordagem formal do vídeo pode servir como menção do ponto de viragem da hegemonia cinematográfica e marcar definitivamente a projecção de um novo sistema audiovisual, que aponta em direcção ao futuro pós-cinematográfico, instaurado pelas inovações dos aparelhos electrónicos e dos sistemas digitais.

Numa época de generalização audiovisual, avista-se a consolidação do vídeo como nova possibilidade de concepção cinematográfica. O processo de interacção que tem acompanhado o digital e as renovadas ideias de cinema estão a trazer novos conceitos de

aproximação e de produção que priorizam a capacidade de aproximar o espectador da experiência real daquilo que é representado<sup>10</sup>.

#### 1.10. DSLR: UM NOVO PROCESSO DE REALIZAÇÃO PARA O CINEMA INDEPENDENTE

A invenção dos sensores CCD (Charge-Couple-Device) pelos físicos americanos da AT&T Bell Labs, Willard Boyle e George E. Smith, em 1969, fundou a base para o desenvolvimento de uma vasta gama de dispositivos tecnológicos que utilizam a capacidade de manipulação dos sensores para converter a carga elétrica transferida entre os seus pinos (transístores) e produzir sinais digitais que, uma vez registados, formam a imagem digital. De facto, a primeira grande companhia a desenvolver uma câmara capaz de capturar uma fotografia em formato digital, sem ser requerido o uso de película fotográfica, foi a gigante Kodak. E é então em 1975 que Steven Sasson, engenheiro eléctrico da Kodak, utilizando uma Fairchild CCD 100 x 100 lança a primeira câmara digital conhecida e que pesava uns modestos 3,6 quilogramas e produzia imagens em preto e branco com uma resolução de 0,01 megapixels.

Esta primeira câmara fotográfica digital era no fundo era um sistema desenvolvido a partir da integração de um conversor digital da Motorola aplicado ao sensor CCD com os componentes de uma câmara de vídeo da Kodak. Conseguia registar as imagens em cassetes de fita, que posteriormente eram reproduzidas e visualizadas num aparelho de televisão. Este foi a fecundação do embrião que fez nascer todos os dispositivos tecnológicos de imagem digital modernos, sendo que as descendentes das câmaras SLR (*Single Lens Reflex*), as DSLR, as câmaras digitais profissionais modernas (*Digital Single-Lens Reflex*), são a comprovação da capacidade transformadora da tecnologia de imagem fundada por Sasson e baseada na invenção de Willard Boyle e George E. Smith, que foram galardoados em 2009

---

<sup>10</sup> "A principal novidade do digital reside no fato de que este vale muito mais por suas potencialidades. A tecnologia não se dá como um objeto, mas como um espaço a ser vivido, experimentado, explorado. Trata-se de máquinas relacionais, em que as noções de simulação, cognição e experiência ganham outros contornos. O primeiro aspecto a ser considerado é a ação do sujeito, que pode ser percebida por meio da transformação desencadeada por ele no ambiente virtual. Este só se revela, ou se atualiza, a partir da ação do espectador (interator)." (Parente, 2006, p. 25)

com o prémio Nobel da Física, reconhecimento das suas contribuições para o desenvolvimento da fotografia digital. A sua tecnologia permitiu criar estas câmaras digitais que num primeiro momento e devido ao elevado custo dos equipamentos eram direccionadas apenas para as grandes agências noticiosas e fotojornalistas que para elas trabalhavam. Mas graças a lei de Moore<sup>11</sup>, os grandes fabricantes conseguiram evoluir a tecnologia e arquitectar melhores componentes para produzir câmaras cada vez mais estáveis e com melhores desempenhos a um custo mais económico. Já no final da década de 90 do século XX, a gigante nipónica Nikon anuncia o lançamento da Nikon D1, que por ter um custo muito mais acessível do que os seus antecessores foi a pioneira no mercado fora do nicho das agências de notícias.

A partir deste ponto, o digital começou a desbravar o seu curso rumo à conquista da preferência dos profissionais da fotografia e dos amantes da tecnologia de imagem. Várias melhorias foram incorporadas no corpo destas câmaras desde o início do século XXI. A tecnologia foi seguindo uma evolução gradual mas com diversos destaques ao longo do processo. Uma delas foi a incorporação do *live preview*, desenvolvido pela Olympus e apresentado no final do ano 2000 no modelo Olympus E-10 e que mais tarde foi assimilado por todos outros fabricantes. Outra melhoria importante foi o desenvolvimento dos sensores que se convertem em tamanhos cada vez maiores, alcançando as medidas das câmaras *full frame*<sup>12</sup>, proporcionando imagens com maiores valores em termos de resolução de pixels. Finalmente em 2008 chega ao mercado das câmaras fotográficas a tecnologia que está a revolucionar a produção cinematográfica.

A companhia nipónica Nikon lança a Nikon D90, a primeira câmara fotográfica DSLR com a função de vídeo. Apesar de se apresentar ainda num estágio menos avançado comparativamente com o que temos no mercado nos dias de hoje, já permitia na altura a gravação de vídeos com duração de 5 minutos e em alta definição no formato digital de 720 *pixels* de altura a 24 *frames* por segundo. Várias melhorias depois e diversos modelos de

---

<sup>11</sup> Lei de 1965, que ganhou o nome de Gordon E. Moore, presidente e co-fundador da Intel, e que determina a duplicação do número de transístores dos chips em intervalos de 18 meses, pelo mesmo custo.

<sup>12</sup> Câmaras "*full-frame*" são equipamentos com sensores de 35mm, o mesmo tamanho de filmes de 135mm e que actualmente incorporam diversas câmaras DSLR e permitem produzir imagem com a tão desejada profundidade de campo cinematográfica.

diferentes marcas contribuíram para popularizar a tecnologia de imagem digital que, apesar da baixa de preço dos equipamentos, continua constantemente a introduzir aperfeiçoamentos nas funções das câmaras. Embora possuam como funcionalidade específica básica a fotografia, não mais parou a evolução da função vídeo. Com o aperfeiçoamento dos sensores, que a cada modelo novo que é produzido mais aprimora as suas capacidades internas, aproximam-se da qualidade de imagem cinematográfica e apuram a capacidade de trabalhar a profundidade de campo, tão característico do cinema.

O desenvolvimento das câmaras DSLR vem introduzido novos processos na produção da cinematografia digital, com destaque para a forma como o lançamento das referidas câmaras tem contribuído para o acréscimo de interesse pela cinematografia por parte de entusiastas não profissionais do cinema. Vem possibilitando novos intercâmbios de conhecimentos em fóruns de debates criados na Internet, impulsionando um novo movimento de criação audiovisual, influenciando directamente esta nova forma de fazer cinema, suportando a democratização de produção de curtas-metragens.

A absorção das técnicas de produção cinematográfica fundamenta o aumento de produções independentes de alta qualidade, reconhecidas até nos grandes festivais internacionais de cinema. Tais reconhecimentos são indicativos de que, embora numa fase inicial, uma possível transformação nos métodos de fazer cinema encontra-se a decorrer. Um novo método que, por acarretar um custo de realização menor e porque os equipamentos necessários no processo criativo se tornaram igualmente acessíveis<sup>13</sup>, poderá instituir inúmeras transformações, incluindo possivelmente uma nova forma de produção de cinema como alternativa ao tradicional.

A própria plataforma que serve de suporte para a exibição e divulgação das produções tornou-se de igual modo mais acessível, requerendo menor investimento daqueles que são produtores de conteúdos, concebendo um novo padrão de relacionamento no modelo produtor-espectador e conduzindo a uma maior proximidade

---

<sup>13</sup> "As the price of the digital video camera has fallen, there has been an explosion in the number of low cost digital films made by home-enthusiast and professional directors. Tayfun King reports on how the technology is changing the industry. (King, 2005)" "Movie-Makers Go Digital." 2005. BBC, *Click Online*, 20 de Maio, [http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/click\\_online/4565771.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/click_online/4565771.stm).

entre aquele que produz e o público que consome, muito devido ao forte contacto entre ambos. A ligação em rede mundial Internet que tornou o contacto mais instantâneo é por consequência a base no sistema que sustenta a criação audiovisual moderna e a sua exploração através das novas plataformas de comunicação em rede<sup>14</sup>.

### 1.11. SMARTPHONES

No início da década de 90 do século XX, a gigante norte-americana na área da informática, International Business Machines Corporation (IBM), apresentou o primeiro dispositivo *smartphone* no mercado<sup>15</sup>. O aparelho conhecido por IBM Simon Personal Communicator tinha funcionalidades básicas de outros telefones móveis. Mas destacava-se pela ausência de botões, pois tinha a tecnologia *touchscreen* através da qual os comandos são introduzidos através do teclado virtual, directamente sobre um ecrã tátil. Para além dos telefonemas, o aparelho desenvolvido a partir da parceria entre a IBM e a BellSouth importou algumas funcionalidades dos aparelhos PDA (*Personal Digital Assistant*). Possibilitava a consulta e envio de *e-mails* e de fax, tinha as funções de uma agenda electrónica e permitia rodar alguns jogos.

Gradualmente desenvolvem-se outros aparelhos assentes nesta combinação de funcionalidades de telefones e conceitos de pequenos computadores. A melhoria de *hardware* facilita o desenvolvimento de sistemas operativos dedicados a estes aparelhos, que permitem executar programas mais sofisticados. Os dispositivos começam a ganhar novas características que os aproximam claramente de pequenos computadores portáteis, com diversas possibilidades. Mas as que mais se destacam são a ligação a Internet e a capacidade de transferência de dados com outros aparelhos via Bluetooth.

---

<sup>14</sup> A comunicação em rede vêm implementando uma outra lógica que pode culminar numa viragem metodológica de produção de cinema, porque os avanços tecnológicos eliminam fronteiras e "facilitam a automatização das tarefas (...) e por meio da rede, que facilita e barateia a disseminação desses bens" (Pretto e Silveira, 2008, p. 19).

<sup>15</sup> "IBM Simon." 2014. *Wikipedia, enciclopédia livre*. Acedido em 26 de Março 2014. [http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=IBM\\_Simon&oldid=592770406](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=IBM_Simon&oldid=592770406).



A partir deste ponto o aparelho passa a ser usado para outros fins e não simplesmente para efectuar ligações de chamadas de voz. Começa a destacar-se dos telefones convencionais pelas suas funcionalidades e capacidades de sincronização e organização de dados, funcionando como um eficaz mecanismo para a gestão de informações pessoais.

A popularidade dos *smartphones* segue uma trajetória crescente. Diversos aparelhos continuam a trazer novas funcionalidades a cada lançamento. A configuração física e outros parâmetros do sistema operativo dos telemóveis começam a conferir-lhe qualidades e funcionalidades realmente de pequenos computadores de bolso.

O primeiro a combinar a ideia da câmara fotográfica e telefone móvel foi a J-SH04, com um monitor colorido e uma câmara digital integrada de 0,11 megapixéis<sup>16</sup>. O aparelho foi desenvolvido pela SHARP e lançado no mercado japonês em Novembro do ano 2000, pela operadora nipónica de telefones móveis J-PHONE. Dois anos mais tarde a Sprint Sanyo lança a SCP-5300, que foi o primeiro aparelho deste segmento no mercado norte-americano e rapidamente caiu no agrado dos utilizadores. Foi um passo muito importante para a evolução dos aparelhos móveis híbridos.

Depois de uma década de constantes evoluções e muito impulsionado pelas vendas<sup>17</sup>, os aparelhos modernos alcançaram um estágio de desenvolvimento provavelmente muito para além do seria presumível quando foi lançado o primeiro equipamento. Os *smartphones* modernos sofreram uma diminuição de custo significativo. São relativamente acessíveis para diferentes poderes de compra, porque existem vários segmentos de mercado, com inúmeros modelos de equipamentos de diversos fabricantes.

Por norma, os equipamentos lançados nos últimos anos trazem pelo menos a

---

<sup>16</sup> Informação disponível em: "IBM Simon". *Wikipedia, enciclopédia livre*. Acedido em 26 de Março de 2014. Disponível em: [http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=IBM\\_Simon&oldid=592770406](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=IBM_Simon&oldid=592770406)

<sup>17</sup> "No total, foram vendidos 435 milhões de celulares no mundo no período, sendo que 225 milhões são smartphones. Os telefones inteligentes representaram 51,8% do total. A alta mais importante ocorreu na Ásia (74,1%), América Latina (55,7%) e no leste da Europa (31,6%), segundo Anshul Gupta, analista da Gartner. Os celulares comuns registraram uma baixa de 21% em um ano". Disponível em: «Vendas de smartphones no mundo superam as de celulares comuns». *RFI*. Acedido em 21 de Março de 2014. Disponível em: <http://www.portugues.rfi.fr/economia/20130814-vendas-de-smartphones-no-mundo-superam-celulares-comuns>.

câmara traseira, normalmente com resolução de imagem superior a 2 *megapixels*. Os sistemas operativos para telemóveis inteligentes<sup>18</sup> mais comuns já são muito poderosos, e operam inúmeros aplicativos em simultâneo. Possibilitam, entre muito mais funcionalidades, a gravação e edição dos vídeos directamente nos aparelhos, e porque a ligação à Internet foi de igual modo aperfeiçoada, os conteúdos podem ser carregados posteriormente para a rede a partir dos mesmos equipamentos que registaram as imagens.

A disponibilidade de forma tão acessível de uma câmara de vídeo num aparelho de comunicação não demora a despertar a atenção de novos realizadores para uma oportunidade de experimentos de realização de um modelo de cinema independente, a um custo muito baixo. Num artigo da *Lusa e PUBLICO.PT* de 2006, já se mostrava que “a procura mundial de conteúdos para a web e para dispositivos móveis é explosiva. Há novos serviços, como o ADSL e 3G, que tornam possível, a biliões de usuários, ver de facto filmes nos seus computadores e telemóveis”<sup>19</sup>. E um pouco por todo o mundo começam a surgir festivais com secções dedicados a filmes produzidos com telemóveis ou outros pequenos aparelhos moveis.

Em Portugal por exemplo, surge o IMAGO 2006: Festival de Curtas-metragens do Fundão (Castelo Branco), que inclui nesse ano e pela primeira vez uma secção destinada a filmes produzidos para a Internet ou com telemóveis. No Canadá nesse mesmo ano ocorre o Mobisfest, como consta num artigo da *iblnews.com*<sup>20</sup>. Mas não só, vários outros festivais na Europa, América Latina, Estados Unidos da América e na África do Sul, seguem o mesmo processo.

---

<sup>18</sup> “Android fechou 2013 como líder da preferência, com 78,9% do total e 781,2 milhões de unidades enviadas para comercialização. O iOS segue em segundo lugar, com crescimento anual de 13% e 15,5% da preferência... a Microsoft, que ocupa o terceiro lugar da lista com o Windows Phone 8 e parece definitivamente consolidada como a terceira força entre os sistemas operacionais móveis, com 3,6% do mercado”.

Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/android/49757-android-domina-79-do-mercado-de-smartphones-mas-crescimento-diminui.htm#ixzz2wRjEt6Xc>

<sup>19</sup> Informação disponível em: <http://www.publico.pt/cultura/noticia/festival-de-curtametragens-imago-vai-premiar-filmes-para-a-internet-1277183> (Acedido em 30 de Março de 2014).

<sup>20</sup> Informação disponível em: “Canadá Se Apunta a Los Festivales de Películas Para Móviles”. *IBLNEWS*. <http://iblnews.com/story/10749> (Acedido em 30 de Março de 2014).

Esta tendência não cessou. Actualmente a quantidade de festivais que destinam secções para este modo de realização cinematográfica utilizando dispositivos móveis é ainda maior. Existem festivais que “entre os nomes dos jurados, se encontram figuras como o produtor de Stanley Kubrick Jan Harlan e o actor e realizador Selton Mello” (Lusa/Sol, 2014).

Estes festivais por norma costumam delimitar o tempo mínimo e máximo dos filmes concorrentes. Mas não impõem regras muito apertadas em termos de géneros. Os filmes apresentados podem ser tanto do género documental, experimental, animação, ficção, ou vídeos de música<sup>21</sup>.

---

<sup>21</sup> Informação disponível em: <http://www.super9mobile.com/> (Acedido em 30 de Março de 2014).

## **2. ANÁLISE EMPÍRICA**

### **2.1. OBJECTIVO DO ESTUDO**

O presente estudo tem o propósito de questionar o impacto dos novos dispositivos não convencionais de produção de imagem no círculo cinematográfico convencional, estruturando os enfoques mais característicos que resultam do crescente interesse de jovens realizadores por tais equipamentos. As questões levantadas procuram construir uma base estrutural de informações fundamentadas, capazes de se constituir como contributo para futuros estudos que abordem o tema, quer de forma mais ou menos genérica ou que coloque em questão a conjuntura de produção independente que se vem tornando recorrente a partir das mudanças tecnológicas contemporâneas e do advento dos diversos aparelhos modernos de tecnologia digital.

A hipótese levantada neste estudo é a de que poderá estar a decorrer uma deslocação no domínio da produção audiovisual, decorrente de uma aceitação generalizada dos novos dispositivos não convencionais como equipamentos para a realização de conteúdos visuais, especialmente quando utilizados pelos realizadores que se encontram a dar os primeiros passos no ramo do audiovisual.

Esta conjectura foi testada através de um inquérito a partir do qual foi selecionado um participante para um posterior estudo de caso. O inquérito toma como amostra um universo de realizadores constituído predominantemente por jovens estudantes da área de comunicação, cinema e televisão. Definindo os contornos a partir dos quais a avaliação desta secção se define, sugere-se uma democratização da arte cinematográfica, multiplicando as possibilidades estéticas resultantes das produções independentes. O resultado permitirá averiguar, para além da tendência de produção, a forma como os mesmos são difundidos, evidenciando a forma na qual a arte contemporânea se tem desenvolvido, num processo alternativo à grande indústria que governa o universo audiovisual. Neste âmbito serão situadas as implicações da introdução destes dispositivos no circuito cinematográfico.

## 2.2. HIPÓTESES DE INVESTIGAÇÃO

Como foi dado a verificar no capítulo de enquadramento, as possibilidades técnicas de produção que acompanham os novos dispositivos de registo de imagem são indicativos de mudanças que poderão afectar os modos de filmar, sendo que as que agora estão a acontecer se ficam a dever sobretudo à rápida evolução destes equipamentos e à grande aceitação destes por parte dos novos realizadores e admiradores da cinematografia de todo o mundo.

Torna-se fundamental para este trabalho elucidar a hipótese levantada neste estudo, quando alegamos que estes modernos dispositivos técnicos estão a transformar o cinema. Identificar a realidade no cinema universitário pode servir de base para se compreender as questões justifiquem o interesse crescente pelos novos dispositivos não convencionais para a realização de conteúdos.

Nesses parâmetros colocam-se as subseqüentes hipóteses de investigação:

- o impacto das câmaras DSLR e dos diversos outros dispositivos de imagem modernos traduz-se num aumento do numero de novos cineastas;
- uma outra hipótese é a de que são afectados os processos de produção, de realização, de exibição e distribuição dos conteúdos, conduzindo a um cinema independente alternativo ao da indústria cinematográfica convencional.
- estes novos dispositivos tecnológicos estão a afectar o aspecto estético e visual dos filmes, permitindo a realização de um cinema que se desvia da cinematografia dominante, considerando novas possibilidades nas obras dos realizadores independentes.

## 2.3. METODOLOGIA ADOPTADA

Decidiu-se por duas vias complementares e mutuamente independentes para a análise, um inquérito e um estudo de caso. No primeiro método de pesquisa aplicou-se um questionário a um universo constituído predominantemente por jovens estudantes da área de comunicação, cinema e televisão. E com o estudo de caso, foram analisadas pelo menos

três curtas-metragens, produzidas por realizadores independentes portugueses e que de certa medida servem para esclarecer o resultado obtido com o estudo da amostra e traçar a tendência desenvolvida dentro desta comunidade de novos realizadores.

Assim, o universo é constituído por jovens com mais de 15 anos de idade. Mas uma vez que este não é o critério que baliza o ingresso do indivíduo no ensino superior não foi imposto um limite máximo de idade para essa população. É ainda pretendido que possuam conhecimentos acerca da produção cinematográfica, adquiridos dentro ou fora do sistema de ensino convencional. Não sendo obrigatório pertencer à área de especialização em cinema, solicitou-se, para que o inquirido seja viável, que tenha em algum ponto desenvolvido competências metodológicas destinadas à produção de filmes, convencionais ou alternativos, e que demonstrem uma determinada apuração técnica dentro da cena cinematográfica.

Com vista a recolher essas informações, foi desenvolvido um questionário via Google Docs da Google Drive e que foi enviado directamente para um determinado número de estudantes da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas – Universidade Nova de Lisboa. O mesmo questionário foi posteriormente colocado a circular nas páginas “Ciências da Comunicação - FCSH-UNL”<sup>22</sup>, “Ciências da Comunicação@FCSH”<sup>23</sup> e “FCSH”<sup>24</sup>; por serem páginas de grupos de alunos da FCSH no Facebook com maior número de membros, com o objectivo de angariar mais participantes.

Os dados foram depois tratados directamente no Google Docs, usando as ferramentas de análise disponíveis. Para diminuir inferências não pretendidas, evitaram-se perguntas de carácter muito geral que podiam deslocar o foco da investigação. Também não foram incluídas questões que causassem resistências desnecessárias ou que revelassem pelo seu conteúdo, excessivamente meticulosas ou demasiado específicas, capazes de fomentar respostas menos autênticas. Desta forma, o questionário foi construído com a composição de questões fechadas de modo a favorecer os objectivos particulares deste trabalho.

---

<sup>22</sup> <https://www.facebook.com/groups/ccfcsch/>

<sup>23</sup> <https://www.facebook.com/groups/150327398709/>

<sup>24</sup> <https://www.facebook.com/groups/47941089752/>

Compreendendo que estudos produzidos com a finalidade deste não devem ser firmados exclusivamente em informações produzidas através de questionários, considerou-se necessário fazer um estudo de caso, onde se evidenciaram os contrastes das práticas de produção com dispositivos móveis de forma mais aprofundada, indagando acerca dos processos de realização, dando materialidade as questões no questionário. Este método permitiu obter, dentro do permissível, esclarecimentos adicionais que não seriam possíveis via inquérito, conseguindo-se vislumbrar a reinvenção de novos processos visuais baseadas na utilização de novos suportes tecnológicos de captação de imagem.

Para tal, foi contactado um dos inquiridos, abordando diversos pontos colocados no questionário e analisados os seus trabalhos realizados com dispositivos não convencionais de imagens, para melhor compreender o que possibilita a expansão dessas realizações. Se possível relacioná-las com os dados, testando a preferência por esses novos equipamentos não convencionais como ferramentas de produção dos seus filmes e auxiliando no mapeamento da tendência temática dessas produções.

## 2.4. ANÁLISE DE DADOS

A busca de dados estatísticos para caracterizar a realidade abordada neste estudo exigiu a construção de um questionário. Foi desenvolvido via Google Docs da Google Drive e enviado directamente para um determinado número de estudantes da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas – Universidade Nova de Lisboa.

Posteriormente foi divulgado em três páginas da rede social *Facebook* de grupos<sup>25</sup> geridos por elementos da Faculdade das Ciências Sociais e Humanas. Grupos estes fechados, limitados ao corpo docente da FCSH e a actuais alunos ou a antigos estudantes que já se encontram no mercado de trabalho, mas que passaram por esta instituição de ensino

---

<sup>25</sup> Grupos disponíveis nas notas 22, 23 e 24.

superior. O objectivo desta divulgação foi de angariar mais participantes; através de um *link*<sup>26</sup>, o inquirido era automaticamente direccionado para o questionário oficial.

Durante três meses, e através do inquérito construído maioritariamente com perguntas que exigem respostas fechadas, e algumas de resposta aberta, que foram respondidas directamente no *site* da Google Docs que aloja o questionário. De um universo de 32 elementos que responderam, o estudo buscou fazer um levantamento sobre as características das suas produções. Procurou-se compreender os seus hábitos de produção, distinguir os equipamentos utilizados nos seus projectos, conhecer as características que mais os aliciam nos novos dispositivos moveis para a realização de conteúdos audiovisuais. Além disso, procurou-se saber qual a opinião sobre o impacto destes novos dispositivos no circulo das produções cinematográficas.

Para diminuir inferências não pretendidas, evitaram-se perguntas de carácter muito geral que podiam deslocar o foco da investigação. Também não foram incluídas questões que causassem resistências desnecessárias ou que se revelassem, pelo seu conteúdo, excessivamente meticulosas ou demasiado específicas, capazes de fomentar respostas menos autênticas. Desta forma, o questionário foi construído maioritariamente com a composição de questões fechadas de modo a favorecer os objectivos particulares deste trabalho.

Os dados recolhidos foram depois tratados directamente no Google Docs, usando as ferramentas de análise disponíveis. As respostas obtidas serviram para entender, entre outros aspectos, quais as vantagens e desvantagens que são assinaladas pelos questionados acerca dos diferentes equipamentos colocados em análise.

Como exemplo, o estudo apresenta que 28 dos inquiridos, cerca de 88%, demonstra-se satisfeito pela relação custo/benefício na aquisição de aparelhos com tais possibilidades. Em certas questões, como por exemplo, a razão da escolha destes equipamentos de registo de imagens, fazem uma ligação directa com as novas exigências da profissão, e manifestam que actualmente o próprio mercado de trabalho obriga ao realizador que tenha

---

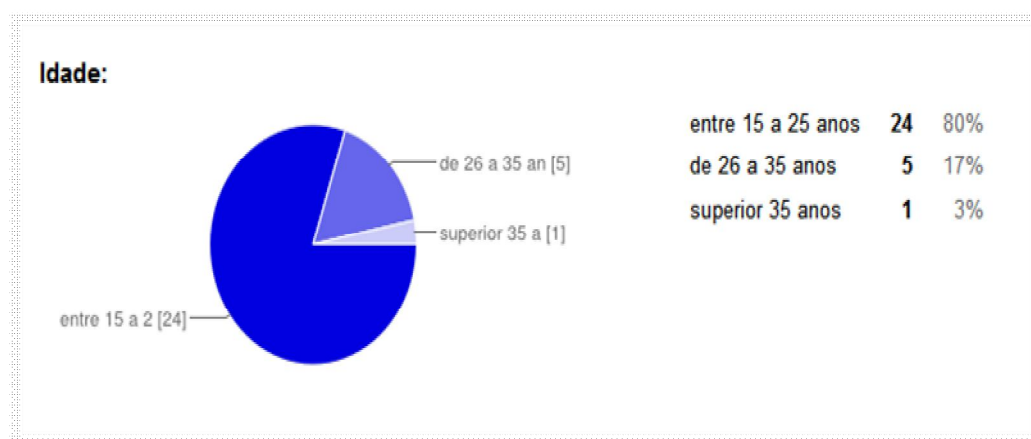
<sup>26</sup> Questionário disponível em:  
<https://docs.google.com/forms/d/1-WnvUFJ5jrLuL4g4F5M3N9or4zNY2DRBiS2YRFg5y3g/viewform>



equipamento próprio ou então que possua conhecimentos sobre o funcionamento de equipamentos como DSLR e afins.

## 2.5. DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS

Figura 1: Representação da variável “idade” na amostra de 32 pessoas.



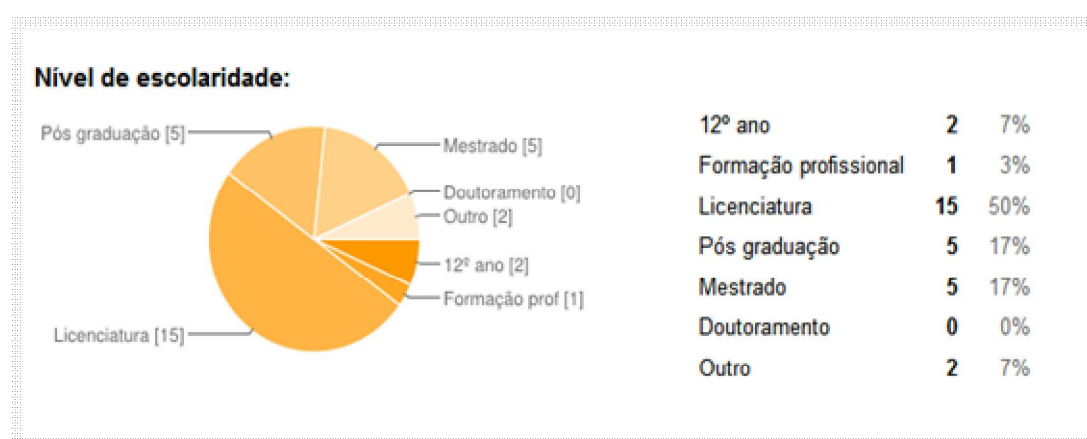
Fonte: “Questionário - O Uso Das Câmaras Fotográficas DSLR e Dos Novos Dispositivos de Imagem.” 2014.

Neste primeiro gráfico observamos que a grande maioria dos inquiridos tem idade na casa dos 15 a 25 anos, 80%, seguido daqueles que estão entre os 26 a 35 anos, com cerca de 17%, e por último temos apenas um caso de realizador com mais de 35 anos de idade, 3% da amostra total. A amostra não é socialmente representativa, mas corresponde ao universo que se pretendia inquirir neste estudo. A geração que cresceu dentro deste *boom* tecnológico da última década distingue-se especialmente no que se refere ao domínio das novas tecnologias de imagem e de comunicação.

A pesquisa apontou ainda que independentemente do grau de experiência demonstrada ou da familiarização com os equipamentos usados como instrumento de produção de conteúdos, a maior parte desta população do universo a que o estudo pretendia estudar ainda são estudantes universitários, inscritos em cursos de comunicação, nas vertentes de cinema e televisão, multimédia e audiovisual, ou então, de jornalismo, correspondendo ao esperado tendo em conta os locais de divulgação do questionário. Mas podemos ver que existe uma percentagem considerável de jovens com outras formações e

experiências diversas, que contudo partilham este gosto pela produção cinematográfica amadora/independente. Cerca de 50% dos inquiridos ainda frequenta a licenciatura, 5% a pós-graduação, outros 5% o mestrado, sendo o resto da população dividido entre o ensino secundário e o ensino profissional, como demonstra a figura 2.

Figura 2: Representação percentual da escolaridade dos inquiridos.



Fonte: "Questionário - O Uso Das Câmaras Fotográficas DSLR e Dos Novos Dispositivos de Imagem." 2014.

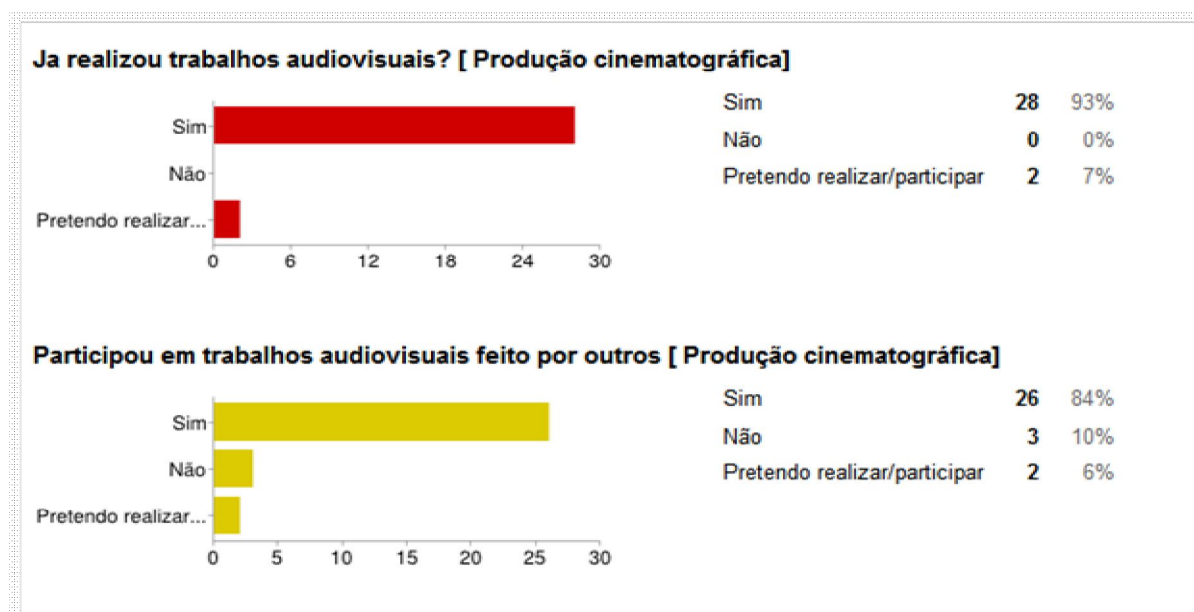
A amostra caracteriza-se pelo predomínio de jovens licenciados, sendo que alguns desses jovens já tiveram oportunidade de efectivar os seus conhecimentos pessoais dentro de empresas direccionadas para actividades de realização de conteúdos audiovisuais, ocupando funções como assistente/operador(a) de câmara, editor(a), consultor(a) de comunicação, entre outras. Mas segundo os dados do inquérito, a experiência profissional em empresas do ramo de produção audiovisual não se mostrou determinante para a sua actividade individual. Dos 32 inquiridos, 17 afirmam que realizam frequentemente e de modo independente, 10 responderam que esporadicamente fazem algumas produções. Outros 4 ainda não tiveram qualquer experiência de realização e portanto confirmam que não costumam realizar.

Pensar a ligação entre as novas técnicas de produção e a disposição da população estudada remete-nos automaticamente para a própria essência da questão que aqui procuramos entender. Trata-se de uma faixa mais jovem, que tem uma relação mais instintiva com estes novos equipamentos. Como tal, interessa-se nesse caso em compreender a dinâmica entre a tecnologia e os seus conhecimentos. Apresentam maior

habilidade para experimentar funcionalidades do domínio técnico que estes aparelhos apresentam, ou então, analisar as novas possibilidades, permitidas com a entrada das recentes tecnologias na esfera cinematográfica e que enunciam, cada vez mais, novas formas de relação entre o sujeito, a técnica e a tecnologia que possibilita a arte cinematográfica.

Mediante este novo panorama que possibilita maior acesso à tecnologia de dispositivos móveis, onde os telemóveis e as pequenas câmaras digitais conquistam o mercado pela sua portabilidade, a produção e distribuição de vídeos tornou-se de igual modo facilitado. Este facto deve-se a baixa de custo em geral que também contribui para a transposição de barreiras que antes, por razões financeiras, restringiam o acesso da maioria do público aos equipamentos. A evolução tecnológica tem oferecido a estes jovens diversos instrumentos tecnologicamente avançados, que podem utilizar tanto para construir as suas narrações, como em uma multiplicidade de outras representações visuais. Neste processo se busca sobretudo desenvolver novas temáticas através de diferentes processos estilísticos, empregando unicamente a tecnologia disponível nos diversos dispositivos.

Figura 3. Representação da variação de realização com equipamentos não convencionais.



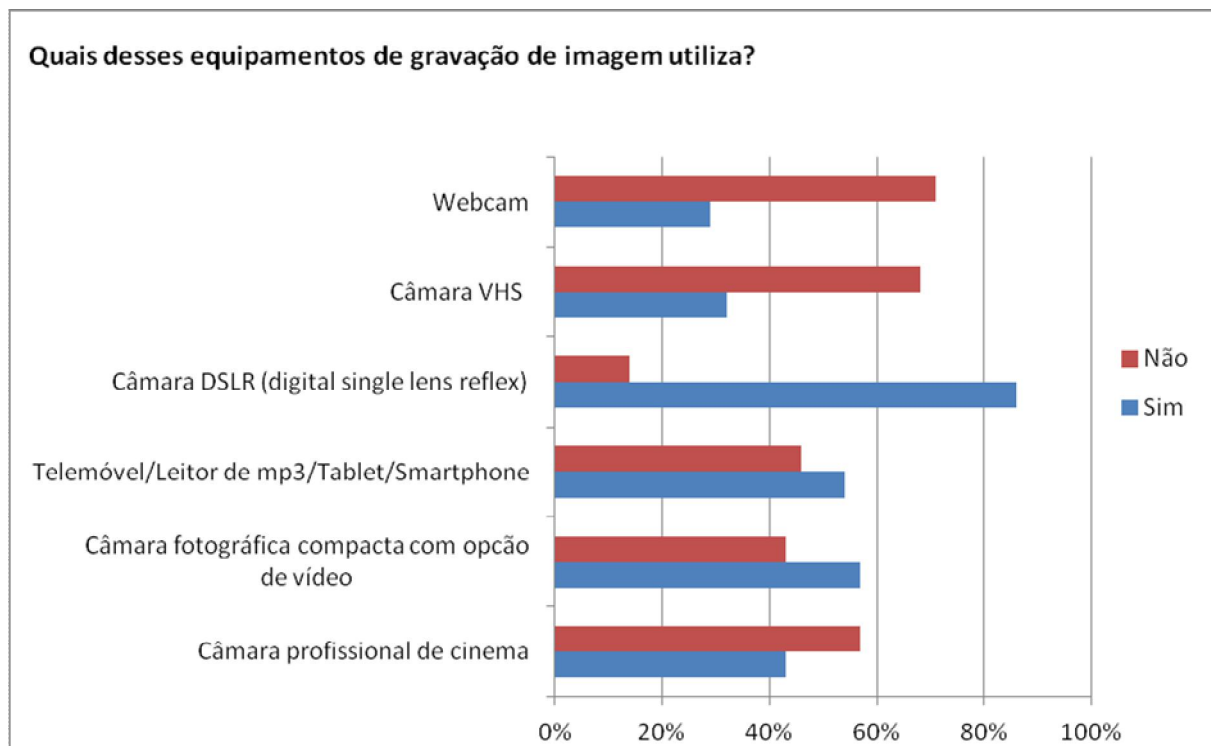
Fonte: "Questionário - O Uso Das Câmaras Fotográficas DSLR e Dos Novos Dispositivos de Imagem." 2014.

Não surpreendem portanto os resultados do questionário que, conforme mostra a *figura 3*, mostram que 93% destes inquiridos já produziu trabalhos audiovisuais da própria autoria. Outra conjuntura ainda cada vez mais distintiva nesse meio é a entre-ajuda entre os diversos realizadores, sendo que 84% deles ainda afirmam já terem participado em trabalhos feitos por colegas.

Quando questionados acerca dos equipamentos utilizados nas produções já realizadas, apesar de alguns desequilíbrios, as preferências demonstradas por estes jovens apontam para um gradual abandono de dispositivos mais clássicos, como o VHS, que cerca de 72% dos inquiridos nunca utilizaram. É uma demonstração que este é um formato a cair em desuso, cada vez menos tido em conta pela população jovem que constitui a amostra. Em contrapartida destaca-se uma cada vez maior adesão pelas câmaras DSLR e outros dispositivos móveis de registo de imagem, que decerto consagram a predilecção dos inquiridos, sendo que 26 deles (cerca de 85%) asseguram que usam preferencialmente esse equipamentos nas suas produções. A análise da amostra ainda apresenta outro dado interessante. Todos os inquiridos atestam que têm ou usam câmaras DSLR ou telemóveis, e desses, quase metade responderam que usa ambos equipamentos para registo de imagens.

Isso fica a dever-se principalmente à grande qualidade de imagem que estas novas câmaras oferecem, a um custo muito mais acessível comparativamente com as típicas câmaras profissionais de cinema, que embora apresentando uma qualidade imagem superior, apresenta-se como um equipamento de difícil acesso. Assim, cerca 56% respondeu que nunca utilizaram estes equipamentos, o que representa uma percentagem muito significativa. E daqueles que utilizaram câmaras profissionais, ou foram em contextos de formação, portanto nas instituições onde cursaram, ou em projectos onde foram colaboradores dentro das empresas direccionadas para actividades de realização de conteúdos audiovisuais, onde ocuparam funções de assistente/operador(a) de câmara, editor(a), consultor(a) de comunicação.

Figura 4. Gráfico da variação de equipamentos utilizados



Fonte: "Questionário - O Uso Das Câmaras Fotográficas DSLR e Dos Novos Dispositivos de Imagem." 2014.

Mas a tendência nesse grupo mostra-se constante e cada vez mais aponta para o uso de equipamentos não convencionais para a realização de conteúdos. Isso pode ser conferido no *gráfico 4.*, onde se verifica que 78% já utilizou DSLR nas suas criações, e cerca de 56% já usou de câmaras compactas com opção de vídeo. Noutra categoria temos os aparelhos móveis, com uma serie de equipamentos como telemóveis/*tablets/smartphones*/leitores de mp3. Pudemos ainda observar que 69% da amostra não faz uso da *webcam* nas suas produções. É um facto para o qual não foi possível obter explicação através do inquérito, mas inferimos que talvez seja porque não a consideram relevante para o trabalho de criação audiovisual.

Em trajectória inversa aparecem os equipamentos mais antigos no mercado. É o caso das câmaras VHS, um formato que se encontra num processo de desuso, pelo que somente 36% destes inquiridos responderam que já o usaram, mas ocasionalmente. Até a própria câmara profissional conta apenas com 41% de utilizadores que de alguma forma já estiveram em contacto com estes equipamentos no acto de realização, definindo-se como aparelho pouco acessível.

De facto, este gráfico é de certa forma indicativo da colonização do digital na sociedade ocidental moderna: a esmagadora maioria possui um ou mais dispositivos de comunicação com câmaras agregadas. Um exemplo extraordinário publicado no *Jornal de Notícias*, no primeiro trimestre de 2013, aclara como “o número de assinaturas de telemóveis vai chegar perto dos sete mil milhões no fim do ano, o que significa que 2013 acabará com quase tantos telemóveis como o número de pessoas que vivem no mundo”<sup>27</sup>. Tal abrangência leva a que, mesmo que uma diminuta fracção de utilizadores mais atraídos por cinema comece a descortinar nos equipamentos possibilidades de registo de imagens de uma forma mais criativa, isso acabará por causar uma considerável interferência no círculo de produção audiovisual dominante.

Assim, os utilizadores que começam a registar imagens com intenção de que estas sejam tratadas para conceber determinadas narrações também começam a considerar as suas criações com diferentes estéticas. Logo, poderá existir maior abertura para mais experiências e o filme final acabará por exhibir mais a visão de quem o produziu.

Num certo sentido, algumas destas produções procuram representar as cenas reais em toda a sua crueza, como veremos no estudo de caso no próximo capítulo, enunciando um conjunto de propostas estéticas e de conteúdos, segundo linguagens visuais modernas, onde a visão do autor define a intencionalidade e a finalidade do filme e que são passíveis de serem reconhecidas. São comportamentos primordiais que assinalam o começo da jornada criativa de jovens com ambições do mundo cinematográfico.

Essa irreverência na abordagem dos temas durante a criação é motivada sobretudo pela determinação de produzir, facto que fundamenta a indispensabilidade de produção constante de projectos independentes, na procura de uma direcção própria, que mais tarde transfigure em créditos capazes de desobstruir portas dentro do negócio cinematográfico.

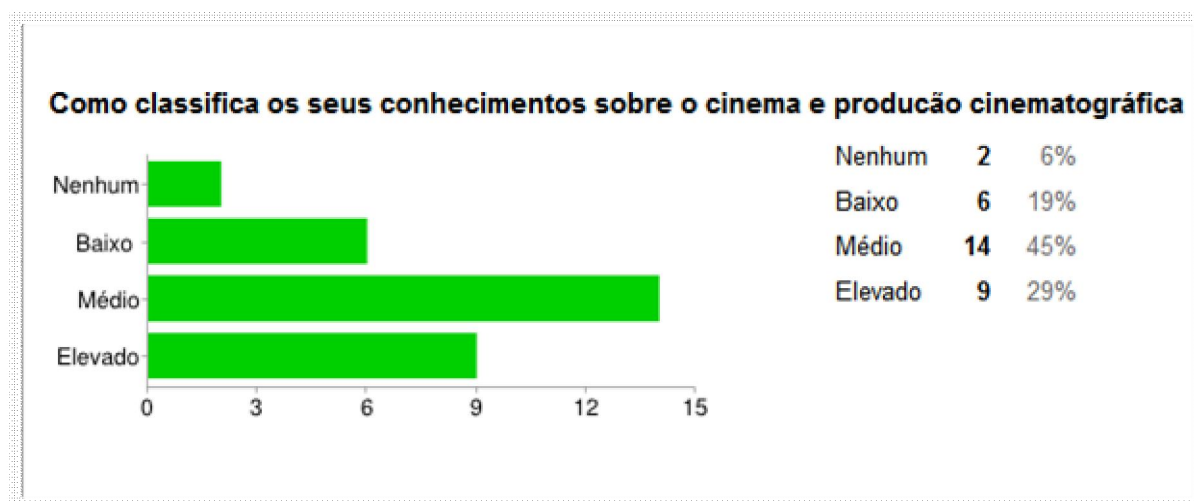
Outro detalhe interessante que pode ser compreendido na análise deste questionário é o modo como os jovens classificam o seu conhecimento e cultura visual.

---

<sup>27</sup> “Número de Telemóveis Em 2013 Será Quase Igual À População Mundial.” 2014. *JN*. [http://www.jn.pt/PaginalInicial/Tecnologia/Interior.aspx?content\\_id=3081679](http://www.jn.pt/PaginalInicial/Tecnologia/Interior.aspx?content_id=3081679) (Acedido em 31 de Março de 2014.)

Quando questionados sobre os seus conhecimentos acerca do cinema e da produção cinematográfica, uma percentagem superior a 74% já considera possuir um conhecimento bem acima da média, como é verificável no gráfico da figura 5.

Figura 5. Representação gráfica da variação de conhecimentos cinematográficos.



Fonte: "Questionário - O Uso Das Câmaras Fotográficas DSLR e Dos Novos Dispositivos de Imagem." 2014.

A maior parte, cerca de 45%, classifica o seu conhecimento dentro da média, 9% responderam que os seus conhecimentos sobre esta forma de produção artística são elevados. Apenas 19% qualifica os seus conhecimentos como sendo baixo e 6% respondem que não possuem nenhum conhecimento acerca do cinema e da produção cinematográfica. Subentende-se que uma grande parcela deste saber não foi adquirida apenas através dos programas de ensino das diferentes escolas de comunicação ou directamente das várias escola de cinema onde estão a cursar, porque a forma como se obtém conhecimento actualmente é grandemente influenciada pelas modernas formas de interacção social, muito fundamentadas nas tecnologias de comunicação, como revela um recente relatório da CISCO.

"Over half a billion (526 million) mobile devices and connections were added in 2013. Global mobile devices and connections in 2013 grew to 7 billion, up

from 6.5 billion in 2012. Smartphones accounted for 77 percent of that growth, with 406 million net additions in 2013”<sup>28</sup>(CISCO, 2014, *online*)

Podemos generalizar e afirmar que actualmente a orientação da tecnologia de comunicação é para que todos passem a estar em ligação em rede, premissa que autoriza a inferência de uma maior interacção social, e assim, a troca de conhecimentos entre indivíduos é muito mais imediata, pois que se encontram separados unicamente no campo físico, porque nem todos habitam na mesma área, ainda que estejam conectados nas redes de comunicação. O mesmo acontece com a mobilidade de saberes, devido a um intercâmbio de experiências sobre um número indefinido de temas, entre os quais, obviamente, o próprio cinema.

Mas os que querem dar continuidade das linguagens já estabelecidas, com ambição de aproximar os seus filmes da fronteira do cinema convencional em todo o seu esplendor técnico e estético, e apresentar imagens com uma qualidade superior, não poderão usar um aparelho básico para obter a qualidade ambicionada. Para estes, a preferência parece estar à partida cingida as tão afamadas câmaras DSLR. São aparelhos que tal como outros equipamentos possuem vantagens e desvantagens, mas as suas diversas possibilidades parecem adequar-se às necessidades de produção de projectos que procuram a qualidade cinematográfica dentro dos moldes supramencionado.

---

<sup>28</sup>Informação disponível em: [http://www.cisco.com/c/en/us/solutions/collateral/service-provider/visual-networking-index-vni/white\\_paper\\_c11-520862.html](http://www.cisco.com/c/en/us/solutions/collateral/service-provider/visual-networking-index-vni/white_paper_c11-520862.html) (Acedido em 30 de Março de 2014).



Figura 6. Impacto das Câmaras DSLR no cinema



Fonte: "Questionário - O Uso Das Câmaras Fotográficas DSLR e Dos Novos Dispositivos de Imagem." 2014.

Quando questionados sobre o impacto das DSLR no cinema, o parecer da amostra é convergente e os resultados são muito favoráveis para as câmaras DSLR. Efectuando um somatório das respostas "médio" e "elevado", obtém-se 84% de opiniões favoráveis, enquanto o somatório das respostas desfavoráveis ("nenhum" e "baixo") apenas cobre 16% das opiniões.

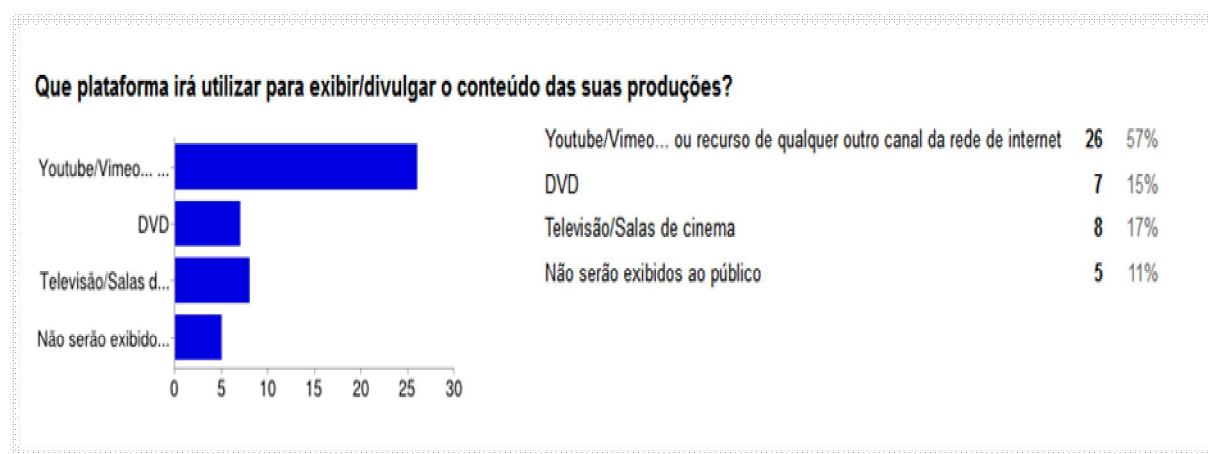
Somos da opinião de que se o processo de desenvolvimento destas câmaras acompanhar de igual modo o sistema de aperfeiçoamento das novas tecnologias de comunicação, poderão ocorrer desenvolvimentos estéticos e técnicos capazes de actualizar não apenas o campo de produção cinematográfico, como ser da mesma forma responsável por transformações em diversos outros processos socioculturais.

A expansão da tecnologia de redes de Internet, por exemplo, será um dos parceiros destas novas máquinas de produção de imagem, guiando a democratização do poder de criação e a exploração de novas questões a volta da produção e da divulgação que ultrapassam o simples contexto técnico, porque a cultura de sociedades ligadas em rede, estabeleceu uma nova relação com as imagens. Mas entendemos que o impacto não se deve unicamente ao dispositivo, sendo com isso necessário superar as concepções desenvolvidas em eras precedentes, num contexto completamente distinto.

Para além dos seus reflexos na cultura contemporânea, as novas tecnologias de comunicação representam novos hábitos de comunicação e são símbolos de novas formas

de interação social, baseadas na ligação em rede. Este é um detalhe interessante e muito importante, porque as obras que são produzidas dentro desta realidade cultural acabam por refletir as características que definem a cultura sociocultural contemporânea. Assim, deve-se em primeiro lugar considerar a importância do acesso ao público. É portanto necessário um novo olhar sobre as tendências técnicas de produção artística, marcada particularmente pelo grande fluxo de obras que são postas ao dispor de quem consome, porque o número daqueles que divulgam os seus conteúdos directamente na Internet aumentou, sendo que as obras tendem a ficar mais acessíveis e rompendo com intermediações de outrora.

Figura 7. Plataformas de divulgação das produções.



Fonte: "Questionário - O Uso Das Câmaras Fotográficas DSLR e Dos Novos Dispositivos de Imagem." 2014.

O gráfico da figura 7 apresenta um dado extremamente significativo. Quando questionados sobre que plataformas pensam utilizar para exibir suas produções, 57% responderam que pretendem usar plataformas da rede Internet como o Youtube e o Vimeo, com percentagens muito baixas para DVD e salas de cinema. 15% responderam que os trabalhos deveriam ser lançados directamente no formato DVD, enquanto 17% tem a ambição de apresentar os seus trabalhos nas salas de cinema ou nas televisões, e os restantes 11% que não tem nenhuma aspiração de difundir seus conteúdos audiovisuais ao público.

Quando questionados sobre o grau de complexidade técnica no uso das DSLR, o estudo mostra-nos que dos 29 que já tiveram experiências com DSLR, somente 3 (cerca de 13%) consideram que estes aparelhos ainda apresentam uma elevada complexidade

técnica. Os restantes têm uma opinião mais favorável, sendo que 17 do total de 29 responderam que o grau de complexidade é “médio”, justamente por não ser essa a sua função primordial. São câmaras fotográficas que pela sua excelente qualidade de vídeo parecem conseguir satisfazer as necessidades dos cineastas de diferentes géneros. No entanto, é notável o facto de que boa parte dos inquiridos, 12 no total, considerem as DSLR medianamente complexas nas suas operações ao mesmo tempo que considera as câmaras profissionais pouco complexas.

Há portanto uma tendência para considerar as DSLR mais complexas do que as câmaras profissionais, mas só comparativamente, pelo que se espera com futuras actualizações que esta comparação se possa equilibrar, porque agora os fabricantes estão a investir fortemente na função vídeo dos DSLR.

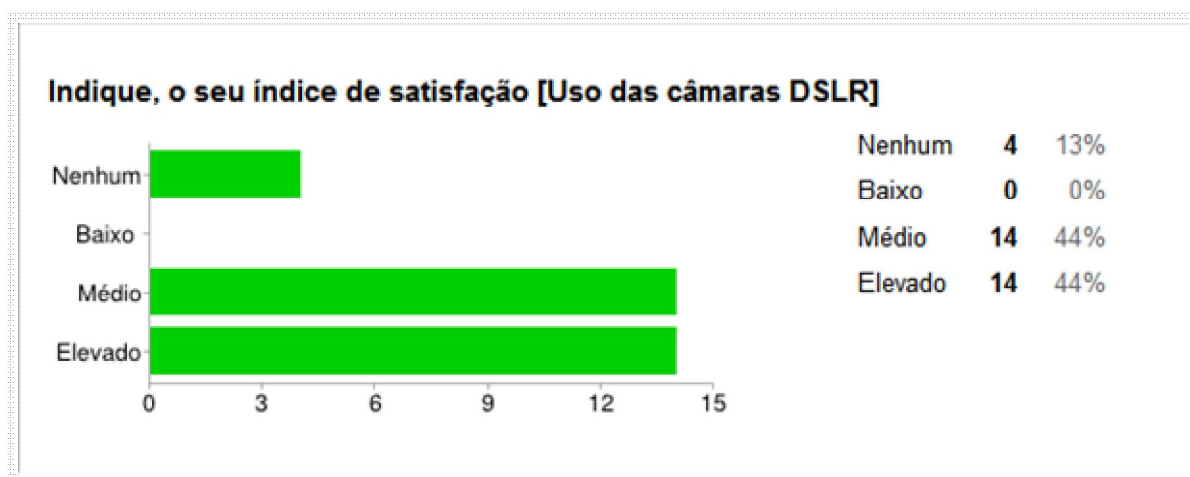
O abaixamento de custo das produções que recorrem a câmaras DSLR é de tal modo sentido relativamente aos equipamentos de gama profissional que o nível de agrado dos seus utilizadores acompanha esta tendência, como evidenciam as figuras 8 e 9, respectivamente.

Na questão relativa aos custos das gravações usando DSLR<sup>29</sup>, aproximadamente 50% dos inquiridos considera que o custo é baixo comparativamente com as produções que empregam as câmaras profissionais. Pouco mais de 19% responderam que estas produções não representam qualquer custo de gravação. Apesar de a opinião maioritária indicar um custo relativamente baixo para produções deste género, ainda assim 25% da amostra considera que estas gravações continuam a apresentar um custo médio, e apenas 6% responderam que o custo continua a ser elevado.

---

<sup>29</sup> Dados da análise do gráfico da figura 8 disponíveis no Anexo II: Figuras e gráficos dos dados analisados.

Figura 9. Representação gráfica do nível de satisfação do uso das DSLR.



Fonte: "Questionário - O Uso Das Câmaras Fotográficas DSLR e Dos Novos Dispositivos de Imagem." 2014.

Se somarmos as variáveis "médio" e "elevado", percebe-se que o índice de satisfação do uso dos DSLR é muito satisfatório. De um modo geral, se interpretarmos o somatório destas variáveis cruzando-o com o número de utilizadores das DSLR, 29, verifica-se que quase 100% (28) daqueles que usam esses aparelhos consideram-se satisfeitos. Observa-se também que os únicos que não responderam favoravelmente foram 4 elementos que não usam DSLR, representando cerca de 13% da amostra.

Quanto mais satisfeitos, aqueles que realizam, com o produto final das suas criações, mais obras se predispõem a produzir e com uma frequência maior. As mesmas criações que são disponibilizadas de uma forma quase instantânea através da Internet, pondo em destaque as mudanças trazidas pela proliferação da ligação das plataformas via Internet. Uma demonstração das novas características do universo audiovisual e as implicações derivadas da mobilidade da tecnologia nos actuais campos das comunicações e do entretenimento audiovisual dentro dos limites de uma nova fronteira de sustentabilidade, na qual os criadores procuram novos modelos para rentabilizar os seus produtos.

O mesmo conceito e a mesma flexibilização são válidos para formatos de criações produzidas a partir de diversos outros aparelhos não convencionais de imagem, mas parecem-nos que as câmaras DSLR se destacam pelas suas possibilidades e opções de configuração. São particularmente populares pelas propriedades das imagens que produzem. Daí que todos os que se demonstraram neste estudo satisfeitos com a utilização das DSLR, também classifiquem que a qualidade de imagem que produzem encontra-se entre um nível médio e

elevado, com 88% no somatório desses dois intervalos. Por outro lado, o cinema produzido com telemóveis, onde a qualidade da imagem não é tão relevante como o conteúdo, também tende a ser mais pessoal. A mobilidade destes dispositivos móveis é aproveitada nas criações de conteúdos audiovisuais e trabalhado de modo mais criativo para superar as limitações do dispositivo, como será posteriormente demonstrado no estudo de caso, fazendo sobressair outras particularidades estéticas para suprimir especificamente a fraca qualidade da imagem.

Figura 10. Intencionalidade de continuação no ramo da realização.



Fonte: "Questionário - O Uso Das Câmaras Fotográficas DSLR e Dos Novos Dispositivos de Imagem." 2014.

É também significativo observar que 57% dos inquiridos para este estudo afirmam que pretendem continuar no ramo da realização e determinam os jovens adultos como *target* alvo para o qual irão dirigir as suas produções.

Estes aspirantes a realizadores consideram-se eles próprios influenciados por realizadores que diversificam desde o "Zbigniew Rybczynski pela utilização criativa das técnicas clássicas do cinema, Michel Gondry pelo aproveitamento criativo dos efeitos visuais, David Lynch pelo uso 'descomplexado' de novos equipamentos, técnicas e canais de distribuição, Lev Manovich pela utilização interativa de conteúdos audiovisuais, Christopher Nolan e Quentin Tarantino pela exploração de narrativas não-lineares, ou Peter Greenaway pela aplicação criativa e inovadora de elementos visuais", especifica um dos jovens na resposta da questão sobre realizadores ou géneros que considera influenciarem o seu trabalho cinematográfico.

Outros participantes indicam nomes ilustres como Lars von Trier, George Lucas, Akira Kurosawa, Wood Allen, Ridley Scott, Hitchcock, Stanley Kubrick, Tim Burton, Guy Ritchie, Robert Rodriguez, Guillermo Del Toro, Ingmar Bergman, Pedro Costa, Wong Kar-Wai, Robert Flaherty, Manoel de Oliveira, Carlos Dante (...), que por fazerem do cinema mundial o universo que é, determinam, por essa mesma influência, os estilos que as futuras gerações invocam para incrementar as suas criações e agradar os diferentes gostos. Os géneros terão de diversificar-se porque como o público-alvo é mais cosmopolita, e mesmo que a maioria tem a pretensão de vir produzir de forma independente, terão de atender uma multiplicidade de predileções cinematográficas.

Figura 11. Representação gráfica do carácter das produções



Fonte: "Questionário - O Uso Das Câmaras Fotográficas DSLR e Dos Novos Dispositivos de Imagem." 2014.

Como exposto acima, a maioria dos que responderam na questão anterior que tinham intenção de prosseguir na carreira de realização tem também como objectivo seguir uma via de produção independente, cerca de 37%. Observa-se ainda que 24% desta amostra pretende continuar a realizar mas de uma forma amadora, sem intenção de exibição pública dos projectos, talvez para complementar os seus conhecimentos académicos ou complementar outros projectos. Dentro da amostra ainda encontramos 21% de inquiridos que responderam que as suas produções serão de outros formatos. Quanto aos que visam um processo de realização de carácter profissional, dentro dos moldes do sistema de

estúdio de produção cinematográfica, o inquérito demonstra que a percentagem fica atrás dos restantes, obtendo 18% do total das respostas desta amostra.

Ainda noutra questão relacionada com a escolha de equipamentos para o registo de imagens<sup>30</sup>, percebemos que 30% dos inquiridos gostaria de apostar na produção com DLSR (e as percentagens relativas às outras hipóteses confirmam o interesse pelas novas tecnologias, excepto a webcam 31%, bem como o desinteresse pelas tecnologias antigas como o VHS). A percentagem dos que pretendem usar câmaras profissionais é comparativamente baixa: na nossa opinião, havendo 13% a querer usar a GoPro e outros 13% a querer usar câmaras profissionais têm significados opostos: no primeiro caso é um valor razoável, mesmo que não muito significativo é algo que indica uma nova tendência de interesse por novas soluções através de novos dispositivos. No segundo caso, a procura é abaixo do que se esperaria mas, mais uma vez, os dados do presente questionário parecem confirmar as intuições que apresentadas ao longo da tese.

Para rematar, é relevante fazer uma releitura sobre os principais aspectos observados com a análise de dados obtidos através deste questionário. Primeiramente verificou-se que a amostra se caracteriza pelo predomínio de licenciados, e com idade entre 15 e 25. A frequência de realização de projectos e o facto de 91% da amostra terem trabalhado em projectos audiovisuais durante os estudos confirma que é pouco representativa da população em geral, mas que é representativa daquilo que é relevante para o estudo. É uma amostra com pessoas interessadas na área do audiovisual enquanto criadores ou pelo menos ligados à criação e com uma maioria indicando que pretendem continuar no ramo. Avançando mais um pouco, 58% pretende dar um impacto público à sua produção, ora como independente (38%) ora integrado em equipas mais profissionais (20%). Numa das respostas mais importantes do questionário, verifica-se que 30% gostaria de apostar na produção com DLSR; as percentagens relativas às outras hipóteses confirmam o interesse pelas novas tecnologias, excepto a *webcam* (5%), bem como o desinteresse pelas tecnologias antigas como o VHS). A percentagem dos que pretendem usar câmaras profissionais (14%) é, comparativamente com as DSLR (30%), bastante baixa.

---

<sup>30</sup> Informação do gráfico da figura 12 disponível no Anexo II: Figuras e gráficos dos dados analisados.

Através do cruzamento de dados, notou-se ainda que, a totalidade das pessoas que consideram que o impacto das DSLR é elevado na produção cinematográfica, já realizaram trabalhos de produção (embora também haja respostas dizendo que o impacto é apenas médio; contudo, o inverso não é verdade). Neste cruzamento de dados notou-se também que 12 pessoas usam DSLR mas não usam telemóvel; que 13 usam ambos e 6 que usam telemóvel mas não usam DSLR. Finalmente, é extremamente significativo que 57% queira usar plataformas *online*, deixando com percentagens muito baixas para plataformas como DVD e salas de cinema, o que confirma a intuição base desta dissertação.



### 3. ESTUDO DE CASO: FILMES REALIZADOS COM EQUIPAMENTOS NÃO CONVENCIONAIS

Para o estudo de caso foi selecionado Rui Avelans Coelho, natural de Lisboa, licenciado em engenharia electrotécnica e computadores pelo Instituto Superior Técnico. Completou o mestrado em Novos Media e Práticas Web, na FSCH da Universidade Nova de Lisboa, instituição onde prosseguiu os seus estudos académicos apresentando proposta de doutoramento sobre vídeos interactivos. É um profissional que possui um *curriculum* rico na área da sonoplastia, tendo lecionado em diversas instituições de formação no ramo da montagem de som e vídeos experimentais.

Como realizador independente, tem vários dos seus trabalhos em vídeo produzidos com novos dispositivos móveis que já foram premiados em festivais internacionais. E é pela sua experiência e criatividade que este realizador se constitui como a pessoa indicada para este estudo de caso. Neste âmbito tentaremos conhecer melhor uma série de actividades relacionadas com o tema desta dissertação.

Desta forma, propomo-nos analisar três trabalhos. Começamos por *15 Frames*, seguidamente será analisado o filme *Footmobile* e terminaremos o estudo de caso com o outro filme deste autor, intitulado *O Campeão*.

#### 3.1. 15 FRAMES

No início de 2007, Rui Avelans Coelho efectua o seu primeiro projecto experimental, gravado na íntegra com a câmara de um telemóvel da marca Samsung que capturava imagens com uma resolução muito baixa, de apenas 128x96 *pixels* em formato *3gp*. As limitações do dispositivo não suprimiram a determinação criativa de Avelans, que não se sentiu de modo algum limitado. Numa entrevista via *e-mail* que nos concedeu, em 19 de Fevereiro de 2014, o realizador afirma que “a limitação da qualidade do material original foi o que mais me seduziu, pois as imagens ganhavam uma plasticidade que é típica de ficheiros *mpeg* altamente comprimidos e que me agrada explorar” (Avelans, 2014).

O realizador explica que foi buscar inspiração à rotina da sua vida diária, concretamente a ida e vinda à escola do seu filho. Certo dia determinou que durante um

mês iria gravar esta trajectória até à escola e ficou fascinado porque em cada dia descobria uma situação diferente. O título *15 Frames* corresponde a esta tentativa de representar de 15 formas diferentes um mesmo percurso, sendo estes 15 *frames* correspondentes a 15 olhares que ocupam, cada um, um quadro dentro da tela e mostrando cada um, de modo distinto, a jornada que a personagem faz até à entrada no edifício de educação onde encontra finalmente o filho a sua espera. “Em cada dia encontrei coisas diferentes... resolvi juntar tudo para vos mostrar que não há um só caminho entre dois pontos. Neste caso há 15”, declara Avelans (2014).

“É uma tentativa de representar a realidade que se apresenta sempre fraccionada e permitir ao espectador uma certa forma de interacção, podendo escolher que fracção da realidade lhe interessa descobrir.” (Idem)

O realizador faz um jogo de manipulação com os 15 quadros para conseguir manifestar novas perspectivas e detalhes do nosso quotidiano que nos passam despercebidos mas que possuem as suas peculiaridades. A contextualização da narrativa é feita através da inserção intervalada do texto, que conduz a narrativa e proporcionando por si só alguma materialização da reflexão pretendida pelo realizador, reduzindo de certo modo a ambiguidade no decorrer das imagens, conferindo maior sentido a esta obra que busca inovar na sua estética.

Apesar da limitação de qualidade da imagem oferecida pela câmara, o telemóvel foi uma ferramenta de gravação que permitiu ultrapassar alguns obstáculos técnicos devido à sua portabilidade. Como diz Avelans:

“Só uma câmara do tamanho de um telemóvel me permitiria que durante quase um mês eu gravasse todos os dias uma parte do filme. E este é o grande trunfo destas ferramentas, estarem sempre presentes e disponíveis para concretizar uma ideia.” (idem)

A evolução tecnológica na era moderna está a seguir um ritmo galopante, mas nem sempre nos mostra todas as suas utilidades. Muitas das vezes é através da experimentação

que se vislumbram determinados benefícios do uso de um equipamento que podem fugir ao segmento de características que inicialmente é proposto para uma determinada tecnologia. Temos de experimentar diversas variações, e registar as suas vicissitudes. Só assim podemos perfilar as funcionalidades especiais de um determinado equipamento, pela unificação de potencial criativo que se conquista através da experiência empírica, que resulta das inúmeras experimentações que sucedem em todo o lado e que buscam outras soluções além do *standard*.

A incorporação da câmara de filmar nos mais diversos equipamentos modernos é uma das causas da intensa criação actual de conteúdos de imagens. Avelans explica que hoje toda a gente tem consigo permanentemente um telemóvel e quase todos os modelos permitem gravar pequenos vídeos. Porém, assegura que por serem pequenos não significa que não possam transformar-se em filmes. Basta que para isso usemos a nossa criatividade para criar uma mensagem através da imagem que produzimos.

A produção sistemática tem vindo ainda a estabelecer novas fórmulas estéticas e a impor outros discursos na linguagem cinematográfica, porque a percepção do público também é diferente: o mesmo público que consegue actualizar-se recorrendo a produções que se diferenciam da estética dominante do modelo padrão.

O baixo custo desses equipamentos elimina à partida diversas restrições, que embora invisíveis, reduzem a liberdade de projectos independentes, sem fundos de apoio para a produção. Produzir *15 Frames* não teve custos, e durante a totalidade da produção o realizador não careceu de qualquer auxílio técnico ou de adicionar outro elemento para formar uma equipa técnica. Avelans, para além de ter gravado e editado o filme integralmente, como sonoplasta não teve qualquer dificuldade em registar e trabalhar os sons que posteriormente adicionou ao *15 Frames*, contribuindo para uma sonoplastia mais rica e detalhada, segundo o próprio realizador.

Mas é recorrente nos projectos deste realizador o recurso aos programas de edição para mascarar as diferentes limitações que estes equipamentos apresentam.

“Os vídeos gravados têm muito pouca qualidade por isso não podia colocar apenas uma imagem no ecrã. Resolvi

colocar muitas imagens em simultâneo criando um mosaico da realidade. O vídeo vale pelo conjunto de imagens e pelo movimento induzido pelo conjunto. O som (como é comum nos gravações por telemóveis) tinha fraca qualidade pelo que foi necessário complementar com outros som construindo-se uma sonoplastia mais rica e detalhada.” (Idem)

Com o digital, o mercado permitiu o desenvolvimento de uma variedade de aplicações de edição de imagem e de som. Os aplicativos são pagos em alguns casos, contudo, existe uma boa quantidade de outros que são gratuitos<sup>31</sup> e que oferecem opções suficientemente competentes que facilitam a criação de um bom conteúdo filmico.

Neste segmento, “apesar de este vídeo ter sido gravado com um telemóvel, o resultado final foi um vídeo com uma resolução standard (DV Pal - 720x576)”, especifica Rui Avelans. A dimensão final do filme no entanto acabou por ditar o circuito na qual o filme foi apresentado. E apesar de ser sido gravado inteiramente com um telemóvel, não tinha as especificações necessárias que lhe permitiriam concorrer aos festivais de filmes baseados nesses equipamentos. Porém, por ter sido um projecto realizado numa altura em que as produções de filmes gravados com telemóveis eram ainda pouco habituais, Avelans foi convidado a apresentar este projecto em algumas mostras de filmes experimentais, tendo tido a sua primeira exibição pública no Festival UFRAME, na cidade do Porto, em Outubro de 2008<sup>32</sup>.

Mas um pouco por todo o mundo os filmes baseados nesse formato começavam a dar os seus primeiros passos. Assegura Avelans que só este facto tornou possível concorrer a alguns festivais que numa das suas categorias aceitassem projectos gravados com

---

<sup>31</sup> Rui Avelans por norma faz a montagem das imagens com o programa Final Cut Pro (Apple). E a sonoplastia foi realizada no programa Protools (Avid). Mas existem outros aplicativos famosos como casos da Adobe Premiere, Sony Vegas Pro, Windows Movie Maker, Pinnacle Studio Plus HD, Ulead Video Studio, Youtube Movie Maker.

<sup>32</sup> Informação obtida via troca de e-mail com o realizador Rui Avelans, 2014.

telemóvel. Neste mesmo ano arrecadou dois primeiros prémios, ambos em festivais internacionais:

- 1º Prémio categoria Media Light no Festival UFRAME, Porto, Outubro 2008.
- 1º Prémio categoria filmes feitos com telemóvel no Naoussa International Short Film and Video Festival, Greece, 2008.

Como foi o seu primeiro projecto realizado nesses termos, o realizador diz que nunca considerou rentabilizá-lo financeiramente. Porém, assume que foi um bom ponto de partida para perceber a singularidade destes equipamentos não convencionais, que, segundo ele, possuem imensas possibilidades para a criação de imagens que buscam novas possibilidades estéticas, e pontos de vistas peculiares, fora das referências ou dos moldes do modelo padrão instituído pelo cinema dominante.

### 3.2. FOOTMOBILE

Mais uma vez, Rui Avelans Coelho fez um filme de um minuto de duração que coloca o espectador na perspectiva de um objecto. A ideia básica de *Footmobile* gira a volta de um grupo de crianças que, não tendo uma bola de futebol, buscam ocupar o período calmo antes da hora do jantar, servindo-se do único objecto disponível, um telemóvel, que transformam numa bola, literalmente, e que é pontapeada por essas mesmas crianças tal e qual uma autêntica bola de futebol.

Este projecto, que foi realizado durante a temporada de verão do ano de 2007, surge basicamente porque durante este período o realizador sofreu um assalto e perdeu neste acto a sua câmara de filmar Digital8, tendo ficado praticamente sem outro equipamento de registo de imagem. Explica Rui Avelans que na mesma altura, por coincidência ou não, a sua esposa tinha adquirido um telemóvel Nokia N70<sup>33</sup> com 3G. Este dispositivo tinha incorporado uma câmara de fotografia com 2 *Megapixels* de resolução e possibilitava a

---

<sup>33</sup> Telemóvel produzido pelo fabricante de aparelhos de telecomunicação móvel finlandês, Nokia. Este *smartphone* da terceira geração teve lançamento no ano 2005 e pertence a série Nokia Nseries.

gravação de vídeo, ainda que com imagem de qualidade e resolução muito inferior. No entanto, o criativo realizador dispôs-se a fazer uma experiência de gravação de conteúdos com telemóvel e usufruir da dimensão minimalista da câmara para a aproximar mais do objecto gravado e registar a realidade de uma forma inovadora.

“Os telemóveis por serem câmaras de muito pequena dimensão permitem experimentar e inovar no que diz respeito aos movimentos de câmara. Podemos começar a pensar nestas câmaras de modo totalmente diferente em oposição às tradicionais câmaras de cinema” (Avelans, 2014).

Paulo Viveiros sustenta que “o digital criou um realismo da percepção, fazendo desaparecer o realismo ontológico de Bazin, Kracauer e Barthes, que reclamava a presença do objecto da representação”<sup>34</sup> (Viveiros, 2005). O mesmo telemóvel que é pontapeado pelas crianças é a câmara utilizada pelo realizador para registar as imagens. O realizador busca propositadamente integrar o dispositivo técnico na acção e pela estruturação incomum do filme, o dispositivo acaba por se transfigurar no protagonista desta pequena narrativa. Alinha um rumo de sentido harmonioso e causa uma desterritorialização da função da câmara de filmar de modo inovador.

Mas assistindo os filmes de Avelans, nota-se pela coerência estética e pelas temáticas que trabalha, que este realizador procura justamente o contrário.

“Este tipo de imagens mais ‘em bruto’ reforça uma componente de realismo e aproxima-nos do objecto gravado. Existe igualmente uma tentativa de integrar a própria câmara na acção. Ela deixa de ser um objecto passivo que apenas regista a realidade para tomar parte nela. Passa a ser o personagem principal que continuamente se transforma em bola e telemóvel e que

---

<sup>34</sup> “Imagem: excesso de artifício, débito estético”, in Plano 21/Toxic: o discurso do excesso (jornal da exposição); (Paulo Viveiros, 2005).

inclusivamente sofre pelo modo como é tratada.”  
(Avelans; 2014).

Contudo, actualmente existe uma maior disponibilidade de conteúdos que são produzidos diariamente e colocados a circular na Internet. Do ponto de vista de realização, a maior parte desses filmes são produzidos com equipamentos não convencionais e possuem estéticas diferentes, abordam inúmeras temáticas de um ponto de vista inovador.

Pretendem novas soluções técnicas e novos estilos de produção. Todos tentam de certa maneira inovar a linguagem cinematográfica. No livro *O Século do Cinema*, Glauber Rocha e Ismail Xavier (2006) caracterizam o novo cinema moderno como aquele em podemos encontrar tanto filmes de ficção como igualmente documentários. Contudo, asseguram que “esteticamente todos esses filmes são revolucionários, isto é, buscam e experimentam uma linguagem diferente da linguagem tradicional” (Rocha e Xavier, 2006, p. 344).

Em *Footmobile*, Avelans coloca o espectador na perspectiva de uma bola de futebol, levando-o a contemplar uma brincadeira de crianças tão trivial, de um modo invulgar e ao mesmo tempo surpreendente. O dispositivo de comunicação, o telemóvel, neste filme é também um equipamento técnico aproveitado para registar as imagens.

Tal como em *O Campeão*, o próximo filme que será aqui analisado, não foram necessárias grandes colaborações técnicas para produzir o filme e nem um grande *budget* para financiar a sua produção, sendo qualquer participação em ambos os filmes inteiramente gratuita. Num texto extraído de uma entrevista de Rui Avelans Coelho ao *Correio da Manhã*, em 23 de Dezembro de 2007, o realizador destaca o seguinte:

“Fiz tudo sozinho, o que neste caso foi uma vantagem pois tinha tudo na minha cabeça e não precisava de explicar nada a ninguém” (“Um Cineasta com Telemóvel e Ponto de Vista”, 2007, online)

A produção no entanto não demorou mais de duas tardes. Avelans decifrando o processo técnico, explica:

“...em duas tardes em Portimão, no Verão de 2007, com um telemóvel Nokia N70 preso na ponta de uma vara de 2 metros. Os actores, o filho Afonso e o sobrinho Mário, pontapeavam a ponta da vara dando a sensação de acertar no telemóvel. Os 35 takes foram editados no software Adobe Premiere de modo a criar a sensação de ser apenas um plano sequência.” (Avelans, 2014)

Numa primeira observação, o espectador não se apercebe que o objecto que as crianças estão a pontapear é um telemóvel. O segredo é revelado sensivelmente no final do filme quando o som do telefone começa a tocar. É neste ponto que “o grafismo sobreposto às imagens reforça a ideia de que o que vemos é a perspectiva do próprio telemóvel (os símbolos apresentam-se invertidos)” (*idem*).

Avelans não deixa que as limitações inerentes a quem filma com um telemóvel defraudem a sua criatividade. Aproveita a baixa de qualidade da imagem captada pela câmara do telemóvel para desenvolver uma composição particular. Apresenta esta situação tão corriqueira de um modo peculiar e sob um ponto de vista original. E porque é também um profissional perito na sonoplastia, ele aplica os seus saberes para regravar e manipular os sons, formando uma atmosfera sonora inteiramente artificial mas adaptada ao filme, contrapondo-se à má qualidade do som captado pelo telemóvel.

O realizador fala ainda da importância dos novos aplicativos de edição de imagem e do som. Acrescenta que estas ferramentas se transformaram em aliados para os produtores independentes pelo modo como permitem corrigir e manipular os conteúdos originalmente gravados. Neste caso, utilizou o programa Adobe Premiere para editar os 35 *takes* que compõem o *Footmobile* de modo a formar a impressão de ser apenas um único plano sequência. Para a edição do som, serviu-se do programa Pro-Tools “onde foram criadas uma versão portuguesa e uma em inglês. Todos os sons foram regravados pois o som do material original não continha muita qualidade devido às limitações de gravação do próprio telemóvel” (*idem*).

*Footmobile* teve a sua estreia na primeira edição do Festival de Microfilmes de Lisboa, onde conquistou um dos prémios. Contudo o realizador afirma que, por ser um



vídeo com características muito especiais (gravado com um telemóvel com uma resolução baixa, 352x288), não podia concorrer a determinados festivais de cinema. Aqueles nos quais participou eram maioritariamente festivais que se dedicavam a obras para telemóvel. Para esses festivais enviava (quase sempre por *upload* dos ficheiros) uma versão com uma resolução pequena (para ser reproduzida nos telemóveis da época, porque estamos a falar ainda no final de 2007 e início de 2008, quando os telemóveis ainda não conseguiam reproduzir vídeos com maior definição, como fazem hoje em dia).

Nessa época deu-se também uma transformação na forma como se podia concorrer aos festivais. Em quase todos os festivais obrigavam os realizadores a enviar um DVD com o seu filme. Com a melhoria das comunicações da Internet (mais largura de banda), juntamente com o aparecimento de festivais preocupados em apresentar trabalhos de realizadores independentes que não têm uma estrutura de apoio que faça as candidaturas aos festivais, o envio de ficheiros de vídeo pela Internet tornou-se uma prática comum. Na maior parte dos casos, se a obra for pré-seleccionada, é então pedido ao realizador que envie uma cópia com mais qualidade. É uma forma de ter mais filmes a concurso e de conseguir mais qualidade na pré-selecção.

No caso do "One Minute Festival", como era necessária uma versão em DV Pal (720x576), Avelans fez uma remontagem do vídeo original na qual sobrepôs algumas imagens de um telemóvel (visto por dentro, onde vemos os circuitos eléctricos e os símbolos aparecem invertidos como se o olhar fosse interior ao telemóvel). Esta foi uma solução que ele descobriu como alternativa a atribuir novas dimensões ao vídeo para conseguir uma resolução maior. Foi uma decisão acertada do realizador porque, caso optasse por redimensionar a imagem do vídeo que já tinha pouca qualidade e baixa resolução, causaria com que estas limitações ficassem ainda mais evidentes.

"Com a solução que eu enviei ao festival, eu mantive a resolução original do vídeo (e por isso ele aparece como um pequeno rectângulo no centro da imagem, por baixo das imagens do interior do telemóvel)." (idem)

Como não é a qualidade do equipamento que se usa que determina a qualidade do filme, o filme *Footmobile* de Rui Avelans conquistou alguns prémios em festivais internacionais, onde teve de concorrer contra centenas de trabalhos, muitos deles com qualidade de imagem de alta definição.

De entre as várias participações, destacam-se aquelas onde conseguiu conquistar ilustremente um lugar entre os melhores:

- 1º Prémio Video do ano "One Minute Festival", S. Paulo, Brasil, 2007.
- 1º Prémio Vídeo gravado com telemóvel "One Minute Festival", Brasil, 2007.
- 3º Prémio Mobile Film Festival, Berlim, Germany, 2008.
- 3º Prémio Microfilm Festival of Lisboa, categoria *mobile phone*, Portugal, 2007.

O objectivo principal do realizador com este filme era demonstrar que, independentemente da situação, se tivermos a capacidade de olhar para além do óbvio, podemos descobrir que existem sempre diferentes perspectivas. A modificação do ponto de vista está em quem observa e procura um olhar distinto sobre coisas que de tão próximas ganham uma significação visual que é partilhada universalmente e geralmente é olhada da mesma maneira por todos. E sendo a originalidade sempre um indício de diferença, neste filme o olhar de modo distinto para uma situação tão vulgar, conseguiu captar a atenção de diversos promotores, permitindo-lhe fazer o circuito de festivais de telemóveis, que estava a surgir em força nesses anos (2008).

"Como os telemóveis estavam a desenvolver as suas capacidades de gravar e reproduzir vídeo, muitos dos festivais eram apoiados pelos próprios fabricantes de telemóveis. Eles queriam que o público em geral se apercebesse das novas potencialidade dos aparelhos. Por isso em quase todos os festivais além de ganhares um prémio em dinheiro, recebias telemóveis (eu ao todo ganhei 3 telemóveis)." (Avelans, 2014)

O realizador diz-nos que tanto ele como outros realizadores ganharam algum dinheiro e telemóveis com os prémios dos festivais. Confessa que o excesso de trabalho não permite por agora orquestrar um plano para a venda dos seus filmes. Mas devido a natureza das suas produções, apresenta maior interesse por lojas vocacionadas para a venda de conteúdos para telemóveis, tendo por isso iniciado um curto levantamento do mercado, que o deixou a conhecer diversas lojas *online* dedicados à venda de conteúdos para os novos aparelhos moveis.

Como os filmes já estão feitos, se ele os conseguir vender ficará sempre a lucrar. Esta também é uma nova forma de rentabilizar os filmes. No passado, as vendas de filmes eram feitas muitas vezes em regimes de exclusividade e nunca directamente aos espectadores. Negociava-se a venda dos filmes com um distribuidor que depois os apresentava nos seus canais de distribuição. Actualmente, com as lojas *online* (do tipo *iTunes* ou *Google Play Store*), cada realizador tem uma plataforma que o possibilita vender directamente os seus filmes, a um preço de 1, 2 ou 3 euros por *download*, mas ao longo do tempo. Apesar de eliminar os distribuidores da cadeia de produção, estas lojas cobram cerca de 30% do valor da venda, o que no entanto é menos do que a margem que ficaria para o distribuidor tradicional.

### 3.3. O CAMPEÃO

Neste projecto documental com 60 segundos de duração, realizado por Rui Avelans Coelho no ano de 2007, o espectador é convidado a assumir o olhar de um martelo olímpico, que por sua vez se transmuta no olhar da própria câmara. Esta transferência do olhar permite a observação de um trecho do processo de preparação de um atleta antes de uma competição oficial, mas a partir da exploração de ângulos não esperados ou muito pouco convencionais.

Este filme adopta comprovadamente um processo descomprometido de abordagem. O que é próprio de um cinema independente moderno, impulsionado pela liberdade de experimentação em diferentes formatos, dando cabimento para que se alimente uma

ideologia rumo a uma “ruptura com a narrativa imposta pela indústria aos cineastas e ao público” (Rocha e Xavier, 2006, p. 343).

No filme *O Campeão*, Avelans aproveita-se da dimensão física minimalista do dispositivo técnico, que incorporado num outro objecto permitiu proporcionar ao espectador um conceito original, em que o instrumento de exercício, o martelo olímpico, é representado como o principal adversário do atleta (Dário Manso) durante a época de treinos. Para transmitir essa rivalidade o realizador tomou uma decisão técnica bastante criativa. Ele explica que utilizando “uma microcâmara de vigilância e um pequeno transmissor montados no próprio peso a ser lançado” conseguia transmitir o sinal da filmadora para um outro dispositivo que recolhia e armazenava as imagens a distância, sendo que “o sinal à saída do recetor foi gravado numa câmara Sony DV” (Avelans, 2014).

A visão criativa do realizador deste curto filme aqui colocado em análise pode ser estudada de um ponto de vista mais abrangente. Demonstra que a tecnologia torna possível o desenvolvimento de um outro ponto de contacto visual, recriando novos conteúdos, apresentado a realidade de diversos novos ângulos não rotineiros, servindo para melhorar a experiência visual do espectador.

Avelans demonstra que, utilizando a criatividade, se consegue dar bom uso dos diversos exemplares de dispositivos móveis que possuem capacidade para a gravação de vídeos. E, numa escala maior, as novas experiências que resultam de um misto dos diferentes processos técnicos e criativos com experimentos estéticos acabam beneficiando a própria dinâmica estrutural da produção.

Assim, conseguem-se abordar outros pontos de vista sobre assuntos diversas vezes representados no cinema convencional, mas sempre condicionados pelas noções que regem o sistema do cinema convencional. Um sistema permanentemente preso a toda uma doutrina de métodos e de regras estéticas, que impossibilitam a sobrevivência de filmes experimentais que arriscam competir neste universo fiscalizado pelos vícios que controlam o sistema no geral. O poder destes dispositivos modernos constitui-se como uma das causas da agitação que desde os meados do século XX começaram a desviar o domínio do maquinismo cinematográfico que rege o sistema do cinema convencional.

Na prática, está-se a desenvolver uma outra revolução ao nível técnico e estético, trazendo de certo modo democracia para a o universo de realização cinematográfico, importando mais valorização para o cinema independente.

“O cinema moderno é a ruptura com a narrativa imposta pela indústria aos cineastas e ao público. Esta ruptura é paralela à tomada do cinema pelos intelectuais. Os intelectuais, via de regra, produzem mecanicamente para a indústria. A rebelião inconsciente, cujos pioneiros podem ser Griffith, Eisenstein, Buñuel ou Vigo, se manifesta com o neo-realismo. O cinema neo-realista é o primeiro, no pós-guerra, a desencadear o processo de autor. A *nouvelle vague*, crítica do cinema do passado, funda a política dos autores. Esta política deu filmes de vários matizes.” (Rocha e Xavier, 2006, p. 343)

Avelans traz com este filme um olhar sobre a vivência solitária dos desportistas na busca pela superação das suas limitações. Nesse processo, o realizador constrói a sua história à volta do peso a lançar, o elemento que o atleta executa, como adversário elementar do referido desportista. O treino torna-se muitas vezes no primeiro rival que se tem que superar. Nestas andanças, cada indivíduo destina a sua vida profissional de atleta enfrentando estes rivais inusitados, para mais tarde, durante as competições oficiais, estar apto a competir contra concorrentes da mesma disciplina, na certeza que tiveram todos que lutar contra um adversário comum para conseguir ultrapassar os mesmos obstáculos.

“A solidão de um atleta durante a época de treinos quando não tem outro adversário senão o próprio peso a lançar” foi o ponto de interesse cinematográfico para o realizador. Apercebemos que o filme demonstra a relação entre o sujeito atleta e o objecto de treino, mas que também que ir um pouco mais além, que nos desloca da função de simples espectador. De um modo sintético consegue-se transmitir essa experiência diária do atleta e o seu confronto diário com o peso de lançamento. Pela perspectiva em que a câmara foi posicionada, esse papel de concorrente acaba por ser transferido para o espectador, que assume o olhar da câmara, pois o peso propriamente dito nunca é visto,

porque “a câmara é o olhar do próprio peso, somos nós que o observamos, somos o seu adversário e estamos sempre de frente para o atleta numa atitude de desafio” (Avelans, 2014).

Adianta ainda Avelans que a sua abordagem procura novas possibilidades de linguagem visual e nesse contexto o autor afirma pretender “retirar a câmara do seu habitual papel passivo e torná-la numa personagem” (*idem*). O que é alcançado com essa abordagem é uma experiência estética que não tem um ponto de vista tradicional, mas que considera novas transformações que podem interferir com o modelo estético ao qual todos estamos habituados. Contudo, demonstra que a possibilidade de integração de renovadas linguagens estéticas pode engrandecer a configuração de toda estética do filme do cinema convencional.

O circuito de produção independente mostra um território cinematográfico onde o realizador, como criador intelectual do filme, não pode ser desligado da sua obra. Assume diversas funções no processo de consumação da sua ideia em expressão. Deste modo o cineasta independente deve ser reconhecido antes de tudo como “um criador, um intelectual, um político, um artista, um cientista” (Rocha, 2004, p. 103). Pela determinação que apresenta, Avelans está completamente ciente desta definição de cineasta independente, e como prova, assume ele próprio várias posturas perante a sua obra, o que se revela primordial para os prémios que conquistou internacionalmente. Como realizador, busca compreender toda a técnica de produção, mostrando capacidade de improvisação, preparado com uma vasta cultura intelectual e cinematográfica que posteriormente adapta e emprega para promover a sua obra em festivais internacionais.

Explica-nos Rui Avelans que para promover o seu filme participou em alguns festivais com temáticas ou formatos que se adequavam a este trabalho, aos quais cedeu os direitos de exibição do filme dentro do quadro do festival ou para outros eventos de promoção relacionados com os festivais aos quais participou.

Comenta que se tratavam sobretudo de festivais interessados em:

- vídeo experimental;
- filmes de muito curta duração;

- utilização de dispositivos móveis para a captação de imagens.

Sendo este um filme com características muito específicas, o autor afirma que não era acertado ambicionar participar em festivais que não se centrassem nestas temáticas. Porém, descobriu recentemente que o filme se encontrava a venda em *sites* específicos de comercialização de conteúdos para telemóveis sem a anuência do autor, tendo este ficado desprovido qualquer benefício. Apesar desta desconsideração, Rui Avelans assume que não teve qualquer motivação económica para produzir este filme.

“Não tive motivações financeiras mas apenas tentei fazer algumas experiências visuais e técnicas. Isto também coincidiu com o início do meu interesse em projectos de vídeo (até aqui a minha vida profissional estava muito centrado no áudio e nos trabalhos de pós-produção áudio que fazia assim como nas aulas que dava na área do som).” (Avelans, 2014)

Contudo, este projecto que o realizador explica ser fruto de um desafio promovido dentro de um contexto de um *workshop* da Fundação Calouste Gulbenkian, realizado no ano de 2007 e apresentado primeiramente no *The One Minutes Foundation*, no mesmo ano, na referida fundação. Conseguiu mais tarde dois primeiros prémios em festivais alternativos que promovem as temáticas já supracitadas pelo cineasta. Neste âmbito, o filme *O Campeão* venceu:

- 1º Prémio do Júri para Melhor Filme na 4ª edição do Festival Pocket Films, (Paris, 2008).<sup>35</sup>
- 1º Prémio no Croatian One Minute Film Festival, (Croácia, 2009)<sup>36</sup>.

Os prémios que o filme arrecadou abriram algumas portas, tendo o realizador mais tarde convidado a participar em diversas amostras de filmes internacionais, dentre as quais se destacam:

---

<sup>35</sup> Filme disponível em: <http://www.festivalpocketfilms.fr/spip.php?article812>

<sup>36</sup> Filme Disponível em: [http://www.crominute.hr/index.php?option=com\\_content&view=article&id=74%3A17-hrvatski-festival-](http://www.crominute.hr/index.php?option=com_content&view=article&id=74%3A17-hrvatski-festival-)

- Festival de Cinema do Rio de Janeiro (2008).
- Inauguração da World One Minutes Exhibition no Beijing Today Art Museum (Pequim, 2008).
- "Videoooooh - short video works about sport", Londres (Olimpíadas 2012).

Apesar das suas características, o filme *O Campeão* adequa-se interiormente ao modelo de cinema que Glauber Rocha e Ismail Xavier denominam como “cinema de autor, cinema independente, ou cinema moderno, ou cinema livre... o cinema onde o valor cultural, artístico...sobrepõe o interesse comercial” (Rocha e Xavier, 2006, p. 343). E Rui Avelans é um destes autores dentro do cinema independente com bastante sentido criativo. Busca descobrir novas formas de ligação e explorar diferentes possibilidades técnicas, estéticas e de linguagem, adormecidas nos vários equipamentos modernos de imagem, estimulando a criação de filmes a baixo custo. Neste processo avança contribuído paulatinamente para a desvinculação da linguagem e da estética dominante, desenvolvida para o sistema de cinematografia industrial ao qual todo o público está familiarizado.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A versatilidade destes equipamentos e a possibilidade de os articular em função do tipo de planos ou da cinematografia que se pretende produzir faz destes aparelhos um aliado que facilita particularmente a actividade dos realizadores independentes ou em começo de carreira, que procura meios acessíveis para dar forma as suas criações. Nesta perspectiva, determinados constrangimentos de financiamento ficam à partida abatidos, pela relação qualidade/custo que estas máquinas oferecem. A relativa acessibilidade financeira faz com que fiquem ainda mais acessíveis ao poder de compra daqueles que estão a trilhar os primeiros passos neste universo de produção criativa de produtos audiovisuais.

Desta forma, fica expresso que as desvantagens destes aparelhos são minimizadas porque as suas qualidades e possibilidades combinam relativamente bem com as necessidades e preferências dos seus utilizadores, favorecendo melhor os trabalhos do género documental pela referida versatilidade ou qualquer outro género cinematográfico, pela possibilidade de produção de trabalhos com material pouco dispendioso mas que proporciona imagens de muito boa qualidade.

Mas a tecnologia por si só é improfícua. No cinema como em diversas outras áreas, o que desencadeia a produção é a experiência e o conhecimento do indivíduo que se encontra por trás das ferramentas de trabalho.

Contudo, e como apontam alguns dos inquiridos, o ensino académico na área do cinema não está preparado para formar cineastas e desenvolver uma estratégia para uma carreira profissional. As universidades no entanto servem como plataforma de lançamento que fornece a base teórica, preparando o estudante com um conjunto de conhecimentos básicos que lhe permitem reconhecer e distinguir as diversas gerações e correntes cinematográficas, mas peca por não se desprender dos modelos tradicionais de funcionamento.

Compreende-se, portanto, o impacto crescente destes dispositivos. São novos dispositivos que permitem levar o produto ao seu público-alvo, independentemente do

espaço onde se encontra o espectador. É uma importante transformação no modelo da distribuição, em que se busca garantir o acesso as imagens através de diferentes suportes porque se tornou óbvio que o espectador já não procura os produtos cinematográficos exclusivamente nas salas dedicadas a exibição de filmes. A Internet, particularmente, favoreceu o consumo de cinema na privacidade doméstica, criando novas tendências de produção, favorecendo a expansão das criações a partir dos novos dispositivos, abrindo passagem para que novos profissionais possam entrar no círculo cinematográfico, com novos conceitos, novos modelos de criação, com um olhar mais abrangente do ponto de vista socioeconómico, e considerando novos modelos de negócio para as produções.

## BIBLIOGRAFIA

- AAKER, et al. 2001. *Marketing Research*. (7th Ed.), Nova Iorque: John Wiley & Sons, Inc
- ABRAMSON, Albert. 2003. *The History of Television, 1942 to 2000*. McFarland; Paperback edition
- ALLEN, R., 1995. *Projecting Illusion: Film Spectatorship and the Impression of Reality*. Cambridge: Cambridge University Press, ISBN 0-521-58715-8.
- AUGUSTO, Maria de Fátima. 2004. *A montagem cinematográfica e a lógica das imagens*. São Paulo: Annablume; Belo horizonte: FUMEC.
- BAPTISTA, Mauro, e, Fernando MASCARELLO (orgs.). 2008. *Cinema Mundial Contemporâneo*. Campinas, São Paulo: Papirus Editora. – (Coleção Campo Imagético)
- BAZIN, A., 1967. *What is cinema?* Vol. 1 (Hugh Gray, Trans., Ed.). Berkeley: University of California Press.
- BAZIN, A., 1991. *O cinema: ensaios*. Primeira edição ed. São Paulo: Editora Brasiliense S.A.
- BERNARDET, Jean-Claude., 1980. *O Que é Cinema?*. São Paulo: Ed. Brasiliense.
- BROCK, David C., e, Gordon E. MOORE. 2006. *Understanding Moore's Law: Four Decades of Innovation*. Filadélfia: Chemical Heritage Foundation. California Press.
- "Canon Eos 5d Mark II - EOS Digital SLR E Câmaras Digitais Compactas - Canon Portugal." 2014. Disponível em:  
[http://www.canon.pt/For\\_Home/Product\\_Finder/Cameras/Digital\\_SLR/EOS\\_5D\\_Mark\\_II/](http://www.canon.pt/For_Home/Product_Finder/Cameras/Digital_SLR/EOS_5D_Mark_II/). (Acedido em 3 de Abril de 2014).
- "Celulares Viram Câmera De Cinema Em Nova Tendência." 2014. *Terra*.  
Disponível em: <http://tecnologia.terra.com.br/noticias/0,,OI879971-EI15606,00-Celulares+viram+camera+de+cinema+em+nova+tendencia.html> (Acedido em 8 de Março de 2014).
- "Charge-Coupled Device." Enciclopédia livre, Wikipedia.org. 2013.

- Disponível em: [http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Charge-coupled\\_device&oldid=580796390](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Charge-coupled_device&oldid=580796390) (Acedido em 13 Dezembro de 2013).
- CHARNEY, Leo, e, Vanessa R. SCHWARTZ (orgs.). 2004. *O Cinema e a Invencao Da Vida Moderna*. São Paulo: Editora Cosac Naify. (2aED.REV.)
- CHION, Michel. 1994. *Le son au cinéma*. Paris: Ed. Cahiers du cinéma.
- CISCO. 2014. "Cisco Visual Networking Index: Global Mobile Data Traffic Forecast Update, 2013–2018."
- Disponível em: [http://cisco.com/c/en/us/solutions/collateral/service-provider/visual-networking-index-vni/white\\_paper\\_c11-520862.html](http://cisco.com/c/en/us/solutions/collateral/service-provider/visual-networking-index-vni/white_paper_c11-520862.html) (Acedido em 31 de Março de 2014).
- COMOLLI, Jean-Louis. 2008. *Ver e poder: a inocência perdida – cinema, televisão, ficção, documentário*. Trad. Augustin de Tugny, Oswaldo Teixeira, Rubem Caixeta. Belo Horizonte: Editora da UFMG, pp. 169-178.
- CUNHA, João M. Santos. 2011. *A lição aproveitada: modernismo e cinema em Mário de Andrade*. São Paulo: Atelie Editorial.
- ELSAESSER, Thomas, 1990. "Early Film Form: articulations of space and form. Introduction", in Thomas Elsaesser (ed.), *Early Cinema: space, frame, narrative*. Londres: BFI.
- ELSAESSER, Thomas, e Malte Hagener. 2010. *Film Theory: An Introduction Through the Senses*. Nova Iorque: Routledge.
- ENTICKNAP, Leo Douglas Graham. 2005. *Moving Image Technology: From Zoetrope to Digital*. Londres: Wallflower Press.
- ESCOSTEGUY, Ana Carolina D., 2005. (Org.). *Cultura midiática e tecnologias do imaginário: metodologias e pesquisas*. Porto Alegre: EDIPUCRS.
- ESCOSTEGUY, Ana Carolina D.; e, Cristiane Freitas GUTFREIND. 2007. *Leituras em comunicação, cultura e tecnologia*. Porto Alegre: EDIPUCRS.
- "Festival de Cinema Do Fundão Inclui Filmes Feitos Com Telemóvel."

Disponível em: [http://diariodigital.sapo.pt/news.asp?id\\_news=212832](http://diariodigital.sapo.pt/news.asp?id_news=212832) (Acedido em 27 de Março de 2014).

"Festival de Curta-Metragens Imago Vai Premiar Filmes Para a Internet." 2006, *Público*

Disponível em: <http://www.publico.pt/cultura/noticia/festival-de-curtametragens-imago-vai-premiar-filmes-para-a-internet-1277183> (Acedido em 30 de Março de 2014).

"Film Fading to Black: Cinematography." 2013.

Disponível em: [http://library.creativecow.net/kaufman\\_debra/magazine\\_27-Film-Fade-to-Black/1](http://library.creativecow.net/kaufman_debra/magazine_27-Film-Fade-to-Black/1) (Acedido em 13 Dezembro de 2013).

GAUDREAU, André. 2009. *American Cinema, 1890-1909: Themes and Variations*. Nova Brunswick, N.J: Rutgers University Press.

GERBASE, Carlos. 2003. *Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica*. Porto Alegre: EDIPUCRS.

GODARD, Jean-Luc. 2005. *Cinema: The Archaeology of Film and the Memory of A Century*. Nova Iorque: Berg Publishers.

GUNNING, Tom. 1990. "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde". In Thomas Elsaesser e Adam Barker (eds.). *Early Cinema: Space Frame Narrative*. pp. 56-62. Londres: British Film Institute.

GUNNING, Tom. 1995. "*Uma estética do espanto: o cinema das origens e o espectador incrédulo*". São Paulo: Imagens, nº 5, ago/dez; pp. 52-62.

Disponível em: [http://diariodigital.sapo.pt/news.asp?id\\_news=212832](http://diariodigital.sapo.pt/news.asp?id_news=212832) (Acedido em 27 de Março de 2014).

HERTZ, Constança. 2004. "Cinema mudo: teorias da década de 1930". *Revista Garrafa* (PPGL/UFRJ. Online), v. 1, p. 1.

"IBM Simon." 2014. *Wikipedia: Enciclopédia Livre*. 2014.

Disponível em: [http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=IBM\\_Simon&oldid=592770406](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=IBM_Simon&oldid=592770406) (Acedido em 26 de Março de 2014).

- KARNEY, Robyn (org.), *Cinema year by year: the complete illustrated history of film*. Londres: Dorling Kindersley Limited, 2006
- KRACAUER, Siegfried. 1997. *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. Chichester: Princeton University Press.
- MACHADO, Arlindo. 1993. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: EdUSP – Editora da Universidade de São Paulo.
- MACHADO, Arlindo (2004) in Dubois, Philippe (2004); *Cinema, Video; Godard*; tradução Mateus Araujo Silva. Coleção cinema, teatro e modernidade. – São Paulo: Cosac Naify
- MACHADO, Arlindo. 1997. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas, São Paulo: Papirus Editora.
- MANZANO, Luiz Adelmo F. 2003. *Som-imagem no cinema*. São Paulo: Perspectiva.
- MARTIN, Marcel. 1990. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense
- MASCELLI, Joseph V., 1998. *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*. Los Angeles: Silman-James. Print.
- MENDES, Tony. 2014. "Filosofando E Historiando".  
Disponível em: <http://filosofandoehistoriando.blogspot.pt/search/label/Estética>  
(Acedido em 20 de Janeiro de 2014).
- "Movie-Makers Go Digital." 2005. BBC.  
Disponível em: [http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/click\\_online/4565771.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/click_online/4565771.stm)  
(Acedido em 20 de Maio de 2013).
- "Número de Telemóveis Em 2013 Será Quase Igual À População Mundial". 2014  
Disponível em: [http://www.jn.pt/PaginaInicial/Tecnologia/Interior.aspx?content\\_id=3081679](http://www.jn.pt/PaginaInicial/Tecnologia/Interior.aspx?content_id=3081679)  
(Acedido em 6 de Março de 2014).
- PRETTO, Nelson de Luca, e SILVEIRA, Sérgio Amadeu da (orgs.). 2008. *Além das redes de colaboração: Internet, diversidade cultural e tecnologias do poder*. Salvador: EDUFBA.
- RAMOS, Fernão. 2005. *Teoria Contemporânea Do Cinema - Volume 2*. São Paulo: Senac.

- ROCHA, Glauber, e XAVIER, Ismail. 2006. *O século do cinema*. São Paulo: Editora Cosac Naify.
- ROCHA, Glauber. 2004. *Revolução do cinema novo*. São Paulo: Editora Cosac Naify.
- ROGERS, Ariel. 2012. "You Don't So Much Watch It As Download It': Conceptualizations of Digital Spectatorship." *Film History* Vol.24, no. pp. 221-234. Bloomington: Indiana University Press
- ROGERS, Ariel. 2013. *Cinematic Appeals: The Experience of New Movie Technologies*. Nova Iorque: Columbia University Press.
- SADOUL, Georges. 1963. *História do Cinema Mundial*. São Paulo: Livraria Martins Editora. ISBN. Trad. Sônia Salles Gomes
- SELIGMANN-Silva, Márcio., 2007. *Leituras de Walter Benjamin*. São Paulo. FAPESP: Annablume.
- SELLORS, C. Paul. 1998. *Film-Philosophy 2.1: Rediscovering the Cinema*. Nova Iorque: New York University.
- SMITH, Arthur D., Glenn Preminger, Gopal Badlani e Louis Kavoussi. 2012. *Smith's Textbook of Endourology*. Chichester: John Wiley & Sons.
- TOMAIM, Cássio dos Santos. 2006. *"Janela da alma": cinejornal e Estado Novo: fragmentos de um discurso totalitário*. São Paulo: Annablume; Fapesp.
- TUROW, Joseph. 2011. *Media Today: An Introduction to Mass Communication*. Nova Iorque: Routledge- Publisher: Taylor & Francis, Inc. (4aEd)
- "Um Cineasta Com Telemóvel e Ponto de Vista." 2007. Correio Da Manhã Domingo.  
Disponível em: <http://www.cmjornal.xl.pt/detalhe/noticias/outros/domingo/um-cineasta-com-telemovel-e-ponto-de-vista#comentarios> (Acedido em 26 de Fevereiro de 2014).
- "Update 1-Canon Raises Profit Forecast on Weaker Yen, Camera Demand." 2012. Reuters, 25 de Abril.  
Disponível em: <http://www.reuters.com/article/2012/04/25/canon-results-idUSL3E8FO7KQ20120425> (Acedido em 28 de Janeiro de 2014).

“Vendas de Smartphones no mundo superam as de celulares comuns”. *RFI*.

Disponível em: <http://www.portugues.rfi.fr/economia/20130814-vendas-de-smartphones-no-mundo-superam-celulares-comuns> (Acedido em 21 de Março de 2014).

VIVEIROS, Paulo. 2005. *A Imagem do Cinema: História, Teoria e Estética*. Lisboa, Edições Universitárias Lusófonas

VIVEIROS, Paulo. 2005. “*Imagem: excesso de artifício, débito estético*”, in Plano 21/Toxic: o discurso do excesso (jornal da exposição).

VIVEIROS, Paulo. 2006. N.d. “*Cinema e tecnologia: novas interações*”, in Manuel José Damásio (ed.), *Novos Media: produção, desenvolvimento e distribuição*. Lisboa, Edições Universitárias Lusófonas, pp. 262-270

WINSTON, B., 1996. *Technologies of Seeing: Photography, Cinematography and Television*. Londres: British Film Institute.

WINCK, João. 2007. *Quem conta um conto, aumenta um ponto: design de audiovisual interactivo*. Rio de Janeiro: Editora Garamond.



## **ANEXOS**

## **ANEXO I**

### **QUESTIONÁRIO: O USO DAS CÂMARAS FOTOGRÁFICAS DSLR E DOS NOVOS DISPOSITIVOS DE IMAGEM**

Caros colegas, solicito por favor, alguns minutos do seu tempo para preencher o questionário seguinte que fará parte do trabalho de conclusão do mestrado em Comunicação - Cinema e Televisão e orientado pelo Prof. Dr. Jorge Rosa.

Com os melhores Cumprimentos,

José Manuel Monteiro de Andrade,

Faculdade de Ciências Sociais e Humanas - Universidade Nova de Lisboa.

#### **Dados pessoais:**

Nome: (o nome servirá apenas para controlo de respostas ou eventualmente para um contacto posterior para alguma entrevista mantendo-se em tudo o resto confidencial).

#### **Idade: \***

- ☐ entre 15 a 25 anos
- ☐ de 26 a 35 anos
- ☐ superior 35 anos

#### **Profissão:**

#### **Nível de escolaridade: \***

- ☐ 12º ano
- ☐ Formação profissional
- ☐ Licenciatura
- ☐ Pós graduação
- ☐ Mestrado
- ☐ Doutoramento
- ☐ Other:

#### **Instituição de ensino: \***

#### **Curso: \***

### Produção cinematográfica \*

	Sim	Não	Pretendo realizar/participar
Já realizou trabalhos audiovisuais?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participou em trabalhos audiovisuais feito por outros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Quais desses equipamentos de gravação de imagem utiliza? \*

	Sim	Não
Câmara profissional de cinema	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Câmara fotográfica compacta com opção de vídeo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Telemóvel/Leitor de mp3/Tablet/Smartphone	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Câmara DSLR (digital single lens reflex)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Câmara VHS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Webcam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Uso das câmaras DSLR \*

Se está familiarizado com o uso deste equipamento, indique:

	Nenhum	Baixo	Médio	Elevado
Como classifica os seus conhecimentos sobre o cinema e produção cinematográfica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Na sua opinião, qual o impacto das câmaras DSLR no cinema?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Relativamente as câmaras profissionais, como considera a qualidade de imagem das câmaras DSLR	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Qual o grau de complexidade técnica no uso das DSLR	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Como classifica os custos inerentes as gravações com as DSLR	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Qual a estrutura da equipa de produção	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Indique, o seu índice de satisfação	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**E em relação ao... \***

Uso de Telemóvel/Leitor de mp3/Tablet/Smartphone

	Nenhum	Baixo	Médio	Elevado
Na sua opinião, qual o impacto das câmaras incorporados nos demais dispositivos modernos de comunicação na produção cinematográfica	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Relativamente as câmaras profissionais, como considera a qualidade de imagem registados com estes dispositivos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
E qual é o grau de complexidade técnica no uso destes dispositivos na produção de conteúdos filmográficos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Como classifica os custos inerentes as gravações com estes equipamentos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Qual a estrutura da equipa de	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Nenhum	Baixo	Médio	Elevado
produção				
E como classifica o resultado final	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Com que frequência realiza projectos audiovisuais? \***

- ☐ Frequentemente
- ☐ Esporadicamente
- ☐ Não costumo realizar

**Trabalhou em algum projecto audiovisual durante os estudos? \***

Caso sim, indique qual das opção define melhor a sua situação

- ☐ Não
- ☐ Sim, mas apenas trabalhos ocasionais (para obtenção de créditos do curso)
- ☐ Sim (freelancer em projectos profissionais)
- ☐ Sim, trabalho a tempo integral numa empresa de produção

**É sua intenção continuar no ramo da realização? \***

- ☐ Sim
- ☐ Não

**Se respondeu "Sim" na questão anterior, indique: \***

Qual será o seu público-alvo?

**A sua Produção será: \***

- ☐ Profissional (com fundos financeiros de estúdios)
- ☐ Independente
- ☐ Amadora, sem intenção de exibição
- ☐ outros...

**Nas suas produções, que equipamentos irá utilizar para registar imagens? \***

- ☐ Câmaras fotográficas compactas com opção de vídeo
- ☐ Telemovel/Leitor de mp3/Tablet/Smartphone
- ☐ Câmara VHS
- ☐ Webcam

- ☐ Câmaras Reflex (DSLR)
- ☐ Câmaras Profissional para cinema
- ☐ GoPro
- ☐ Outras

**O que motivou a sua escolha dos equipamentos? \***

**Identifique (3 - 5 de cada) realizadores e gêneros, que considera influenciarem o seu trabalho cinematográfico: \***

**Indique os gêneros dos seus filmes \***

**Por favor, exprime a medida da satisfação com a qualidade de imagem das novas câmaras não profissionais \***

- ☐ Muito insatisfeito/a
- ☐ Insatisfeito/a
- ☐ Satisfeito/a na media
- ☐ Satisfeito/a
- ☐ Muito satisfeito/a

**Qual é a probabilidade de usar unicamente as câmaras dos novos dispositivos não profissionais para realizar os seus projectos cinematográficos? \***

- ☐ Nem um pouco provável
- ☐ Pouco provável
- ☐ Provavelmente
- ☐ Muito provavelmente

**Que plataforma irá utilizar para exibir/divulgar o conteúdo das suas produções? \***

- ☐ Youtube/Vimeo... ou recurso de qualquer outro canal da rede de internet
- ☐ DVD
- ☐ Televisão/Salas de cinema
- ☐ Não serão exibidos ao público

**Os conhecimentos obtidos na universidade ajudaram-no a compreender e tirar proveito destes novos equipamentos tecnológicos e a definir uma estratégia para o desenvolvimento de uma carreira profissional? \***

Indique porquê:

## ANEXO II

### FIGURAS E GRÁFICOS DOS DADOS ANALISADOS

Figura 1: Representação por faixa etária dos inquiridos.

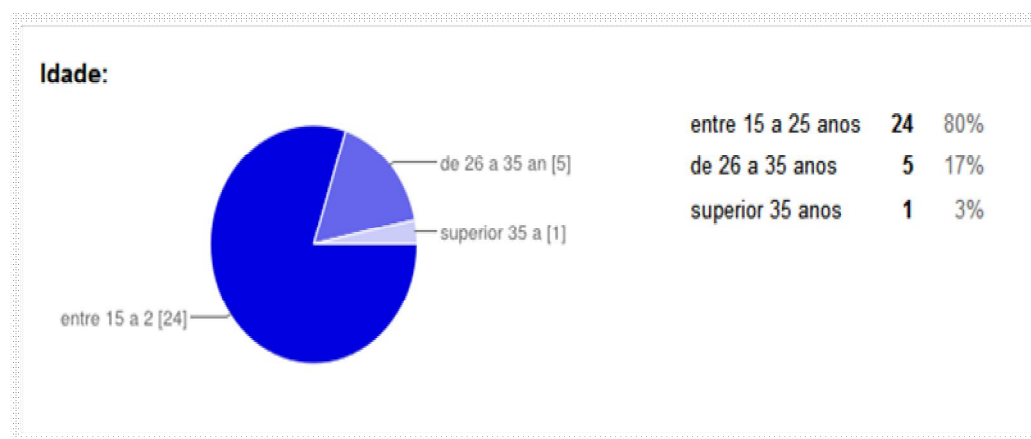


Figura 2: representação percentual da escolaridade dos inquiridos

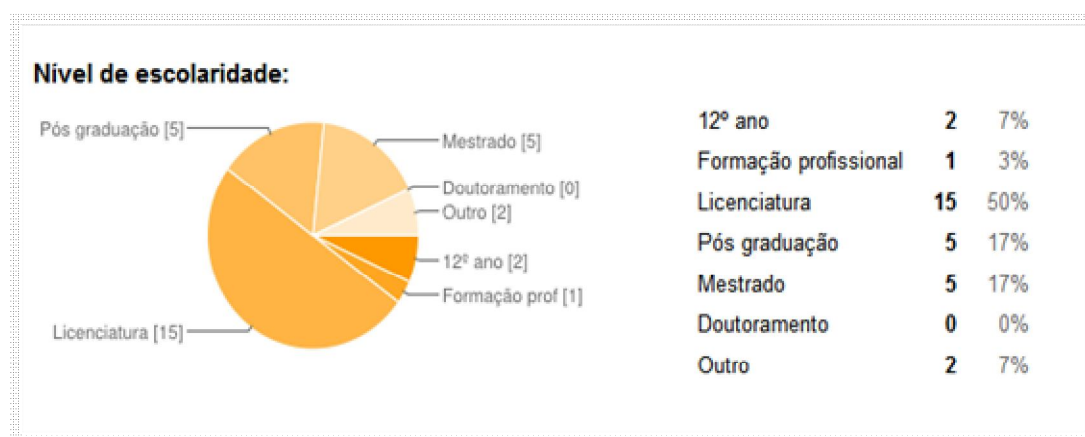




Figura 3. Representação da variação de realização com equipamentos não convencionais

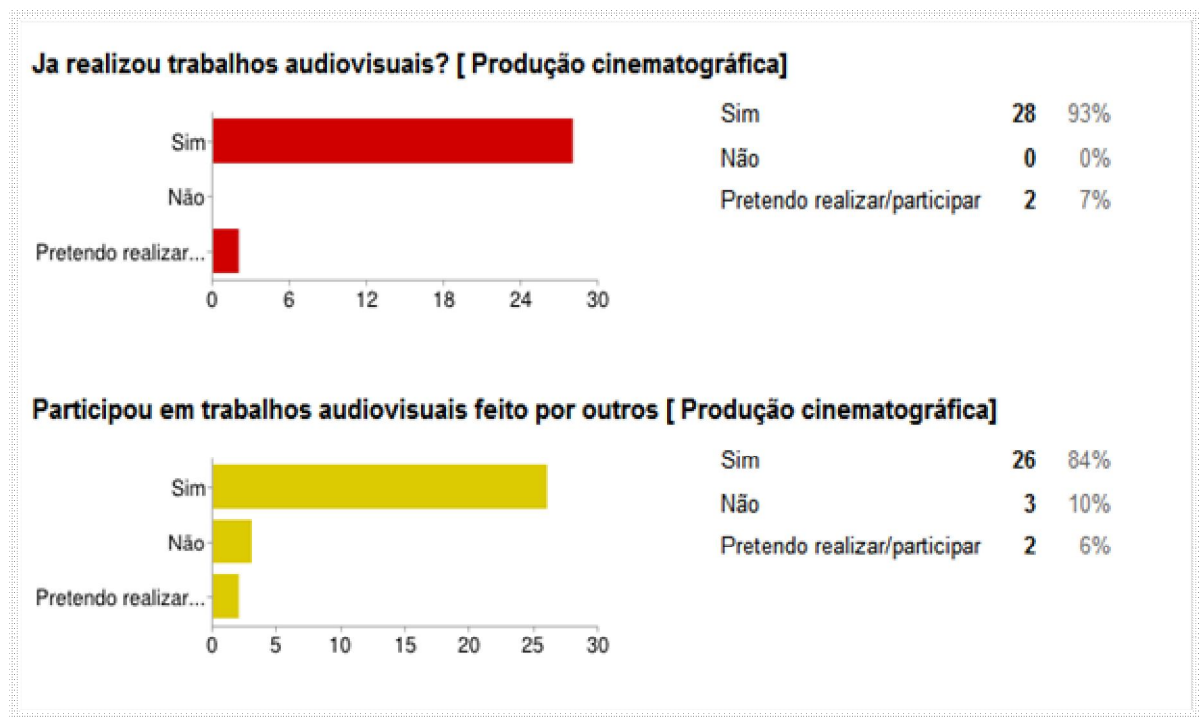


Figura 4. Gráfico da variação de equipamentos utilizados

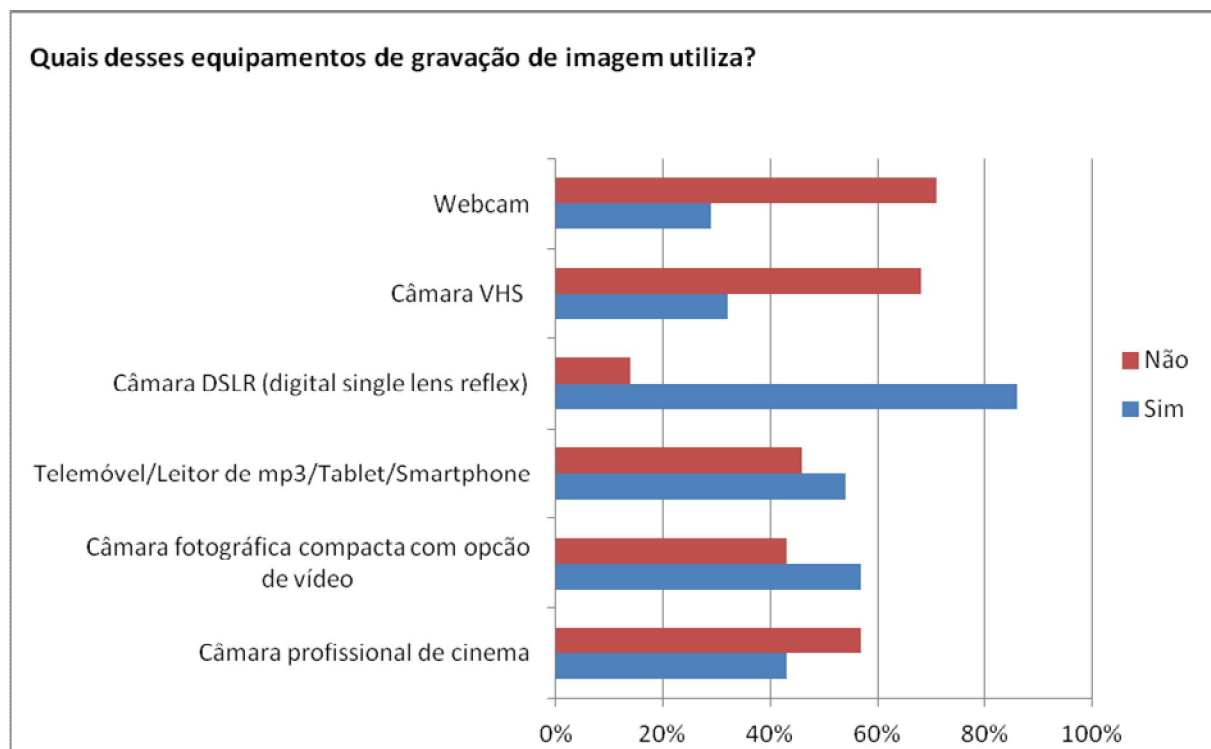


Figura 5. Representação gráfica da variação de conhecimentos cinematográficos.

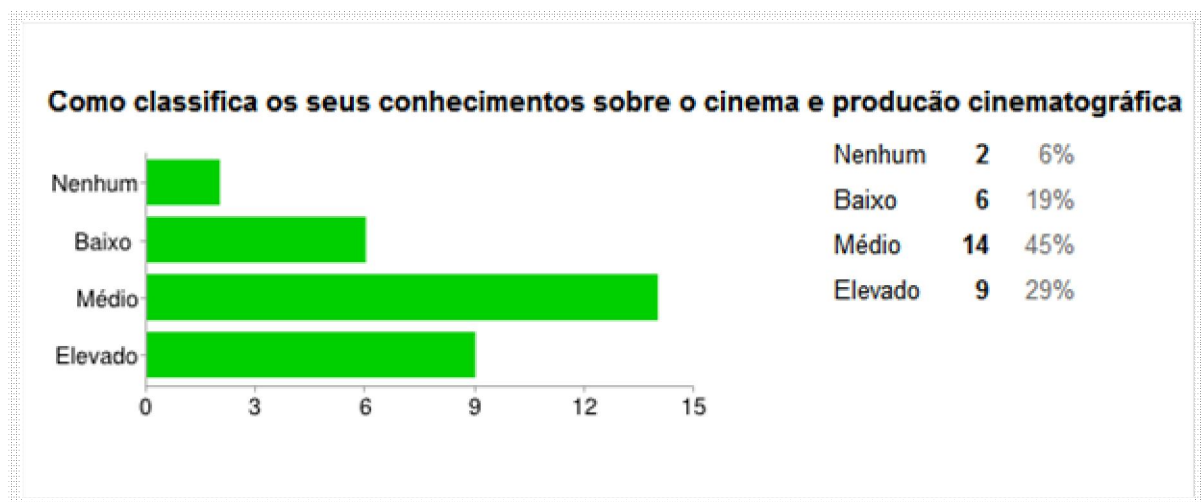


Figura 6. Impacto das Câmaras DSLR no cinema



Figura 7. Plataformas de divulgação das produções



Figura 8. O gráfico abaixo mostra os custos de gravações com DSLR

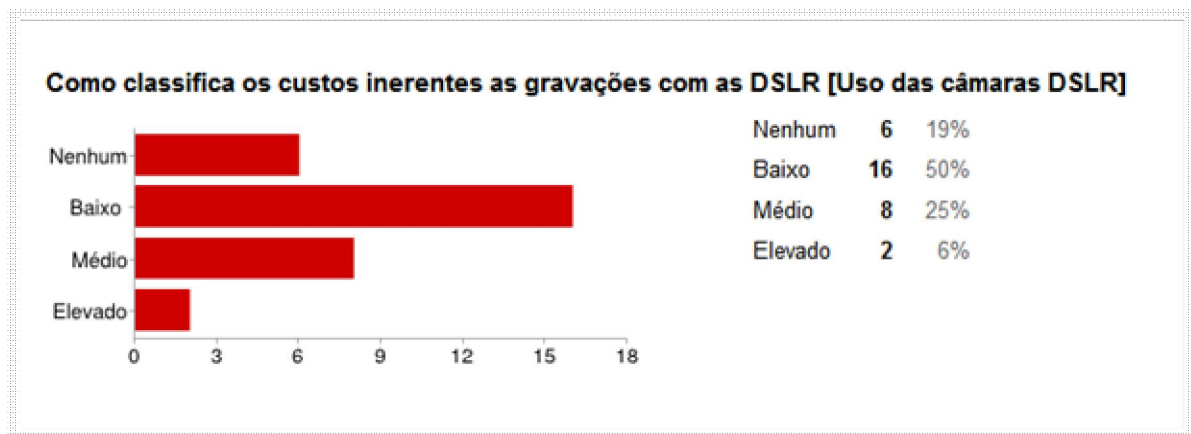


Figura 9. Representação gráfica do nível de satisfação do uso das DSLR

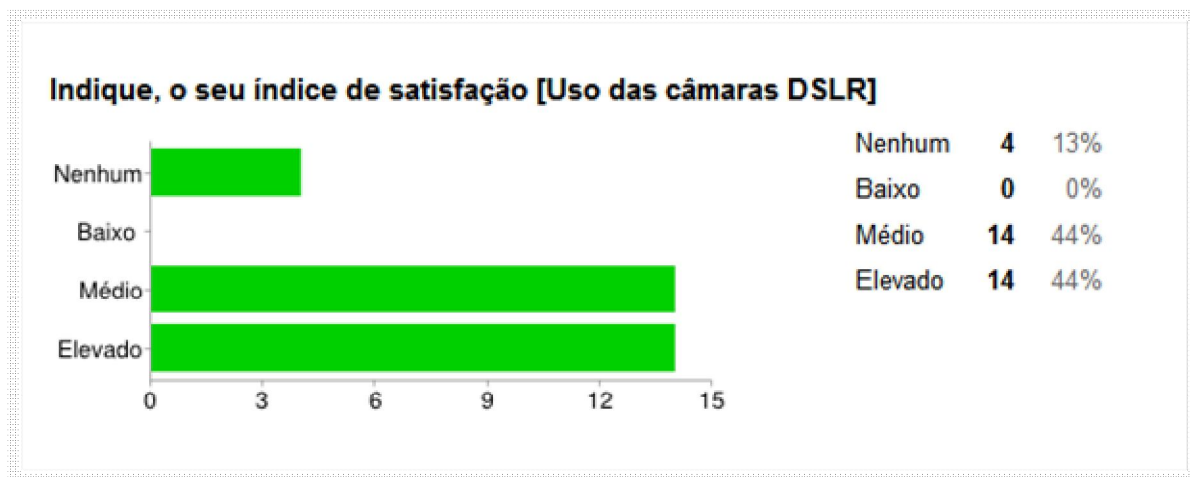


Figura 10. O gráfico mostra a intencionalidade de continuação no ramo da realização



Figura 11. Representação gráfica do carácter das produções



Figura 12. Gráfico preferência de dispositivos para registo de imagens em futuras produções

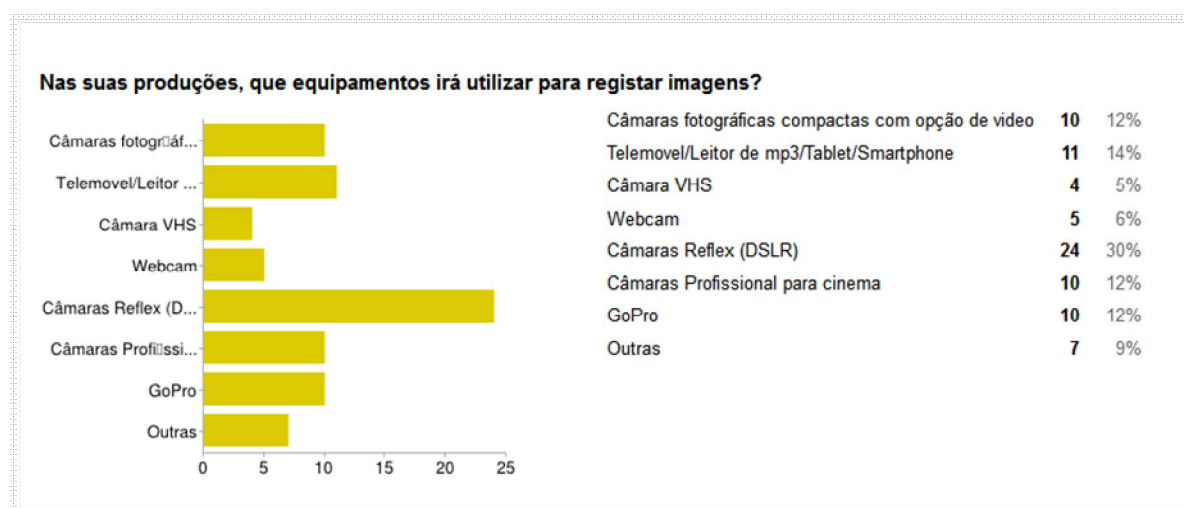


Figura 13. Comparação imagem DSLR vs Câmaras profissional

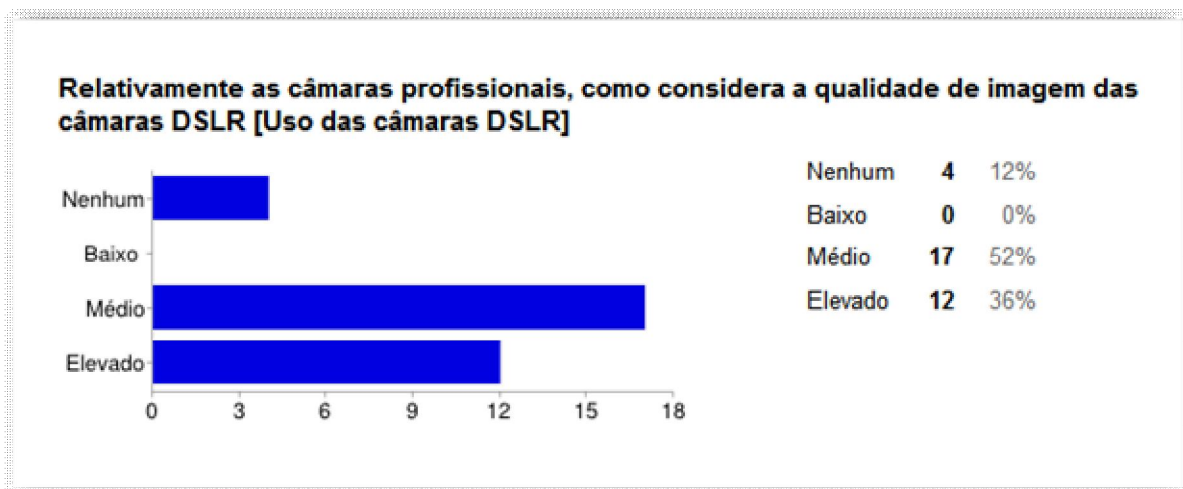


Figura 14: Complexidade de operação das DSLR

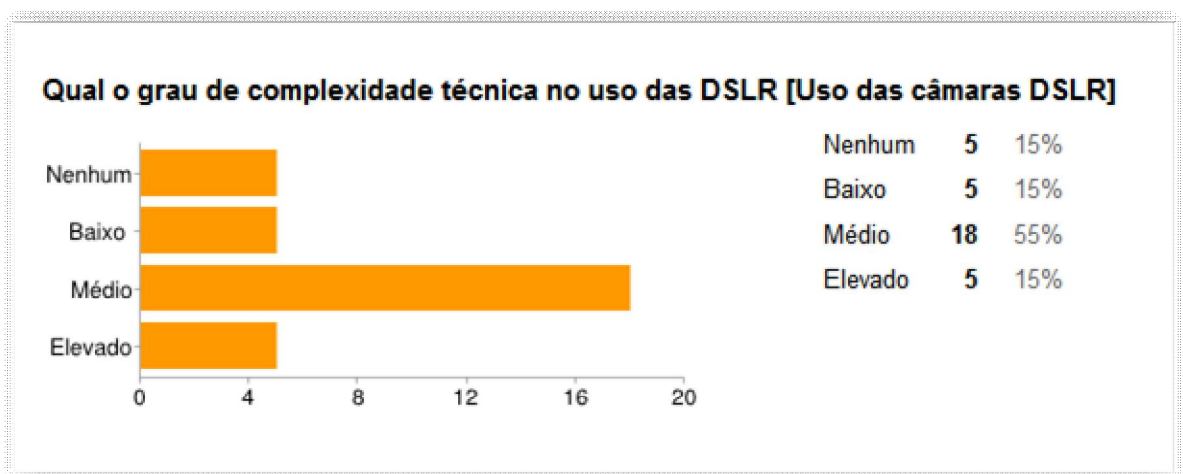


Figura 15. Gráficos do índice de satisfação e da estrutura da equipa de produção

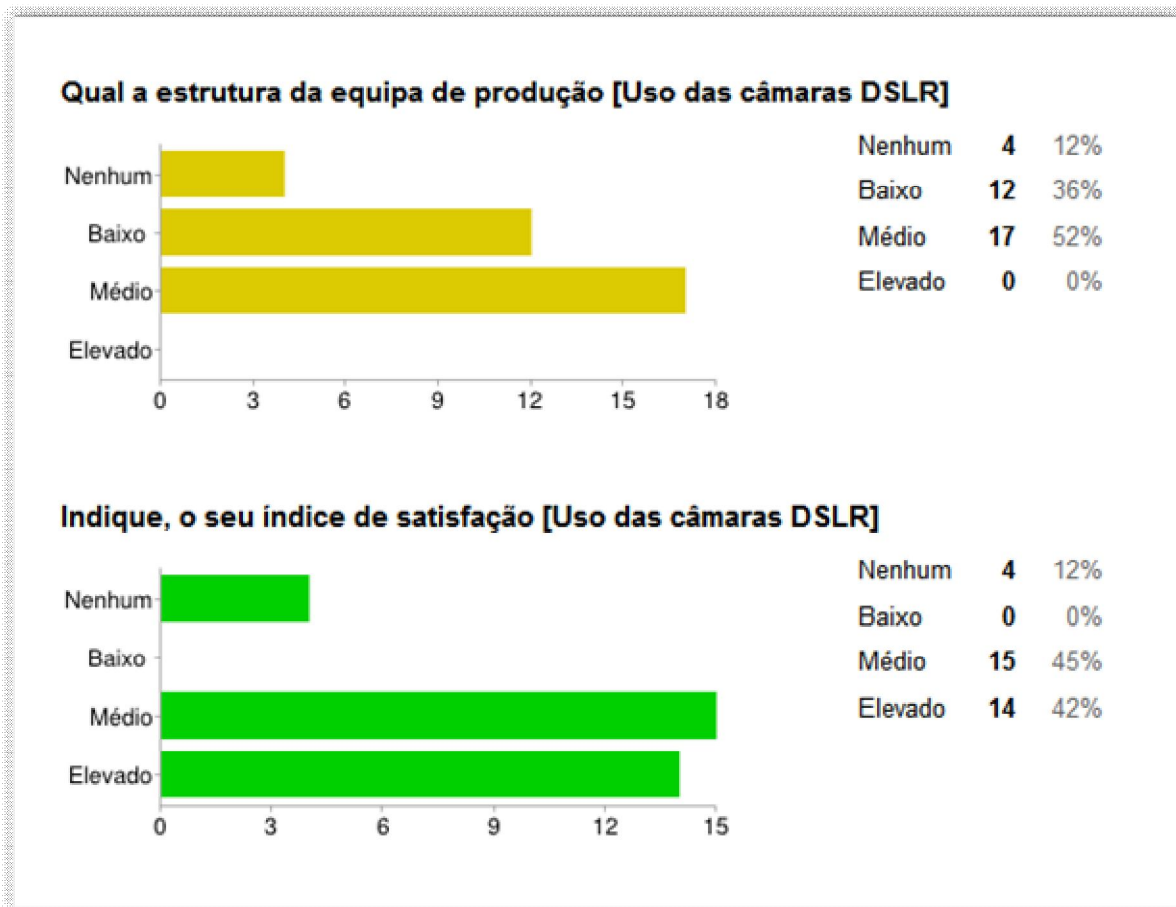


Figura 16. Impacto dos dispositivos móveis na produção cinematográfica

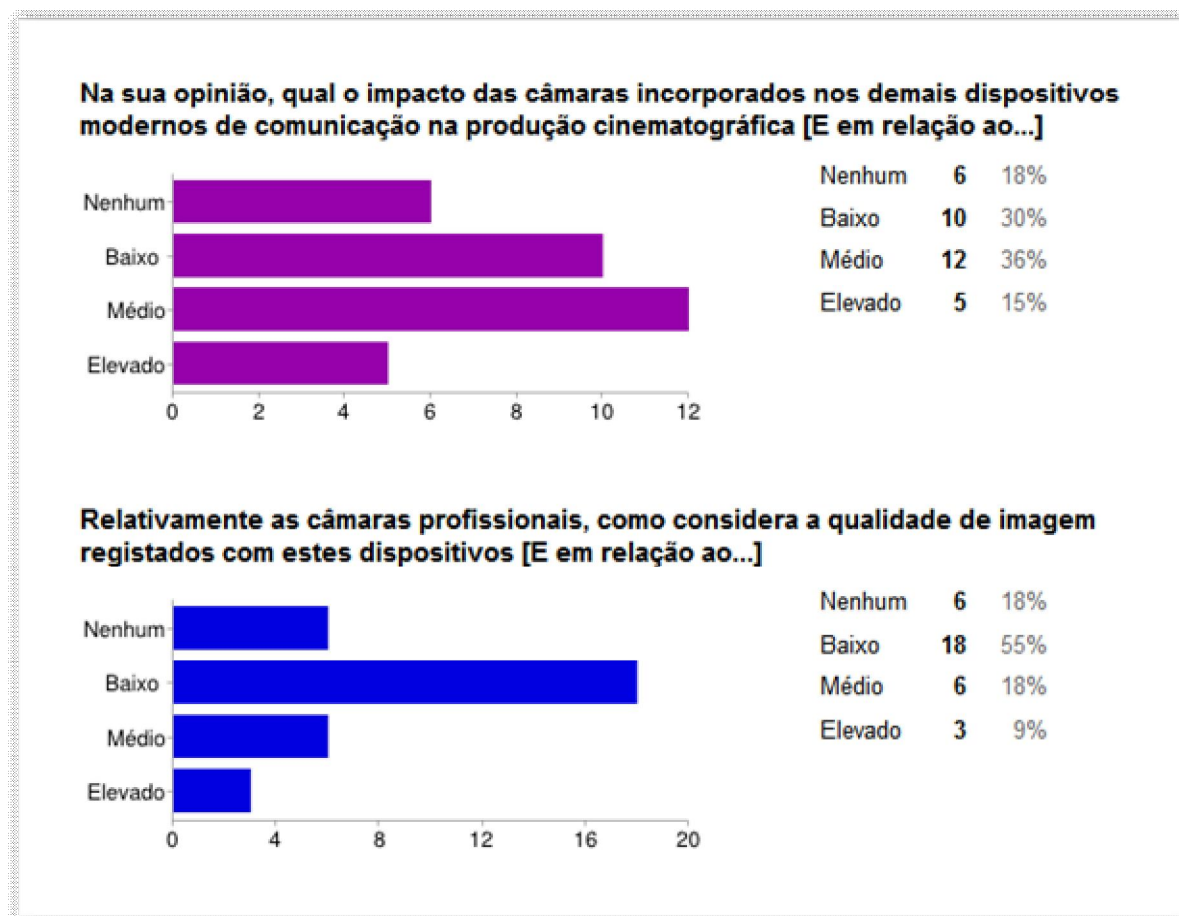


Figura 17. Complexidade de operação dos dispositivos móveis

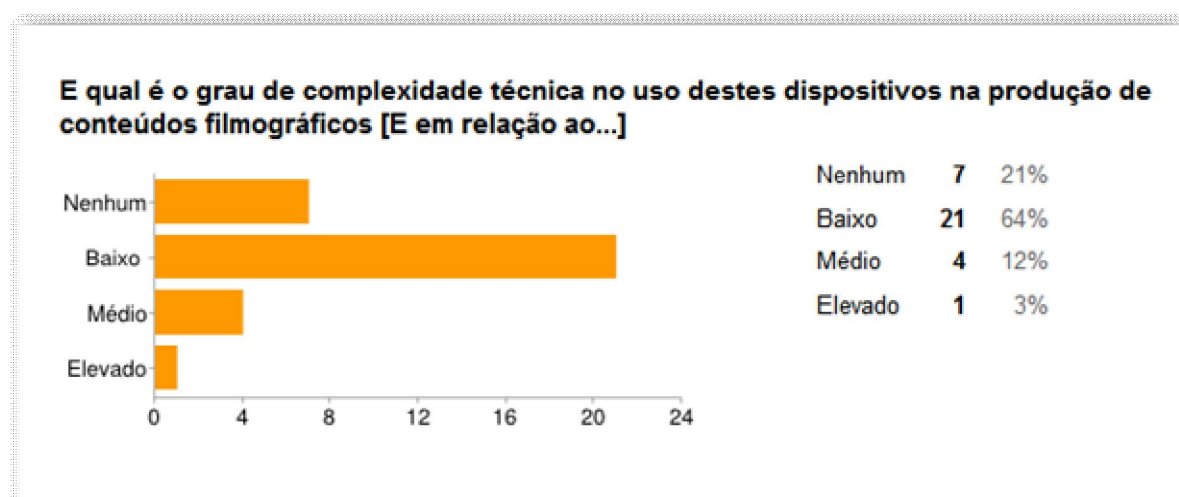


Figura 18. Representação gráfica dos custos de produção com dispositivos móveis



Figura 19. Equipa de produção dos projectos com dispositivos móveis

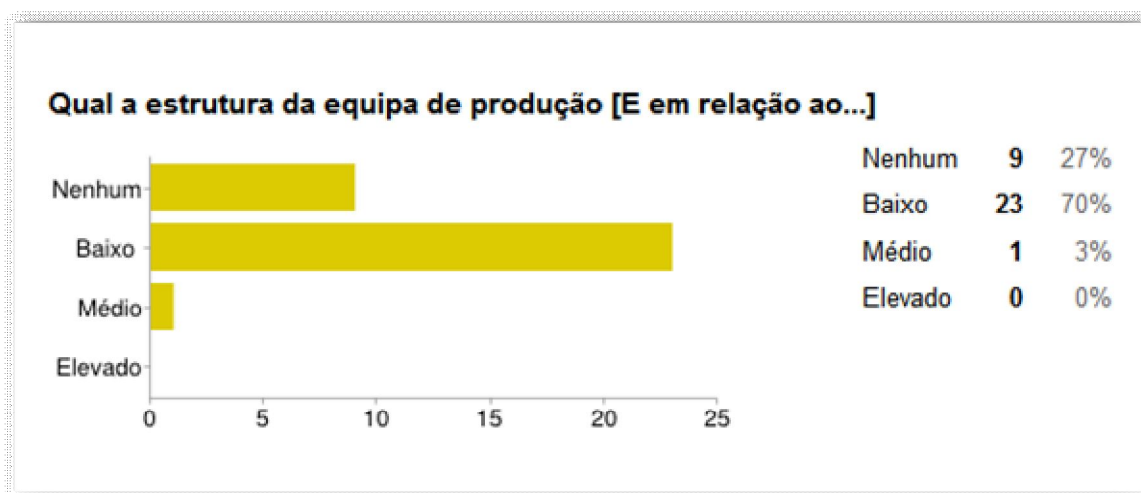




Figura 20. Qualidade as criações comparativamente aos aparelhos profissionais

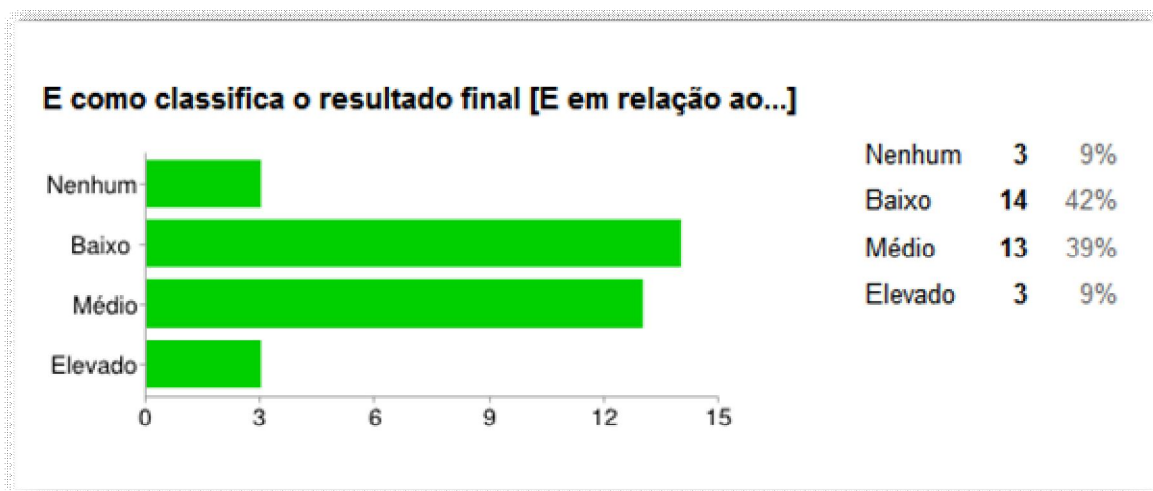


Figura 21. Representação dos intervalos de produção



Figura 22. Realização de projectos durante a formação académica

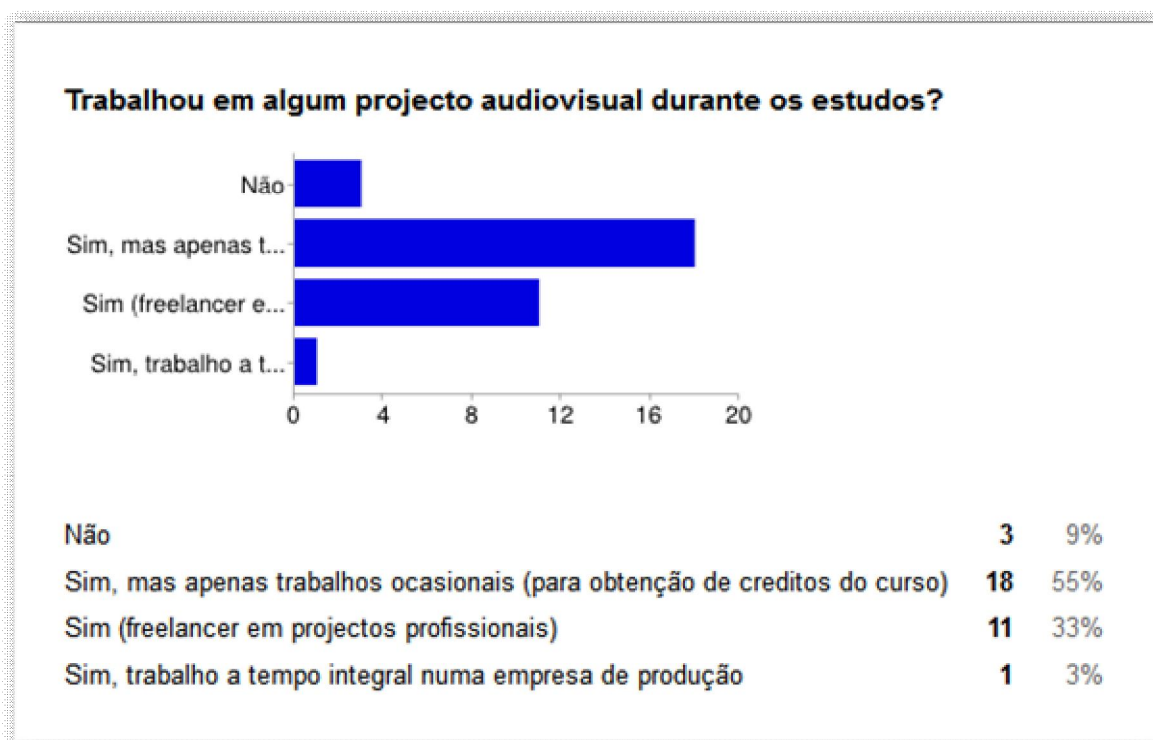


Figura 23. O gráfico mostra a intenção de continuidade no ramo da realização

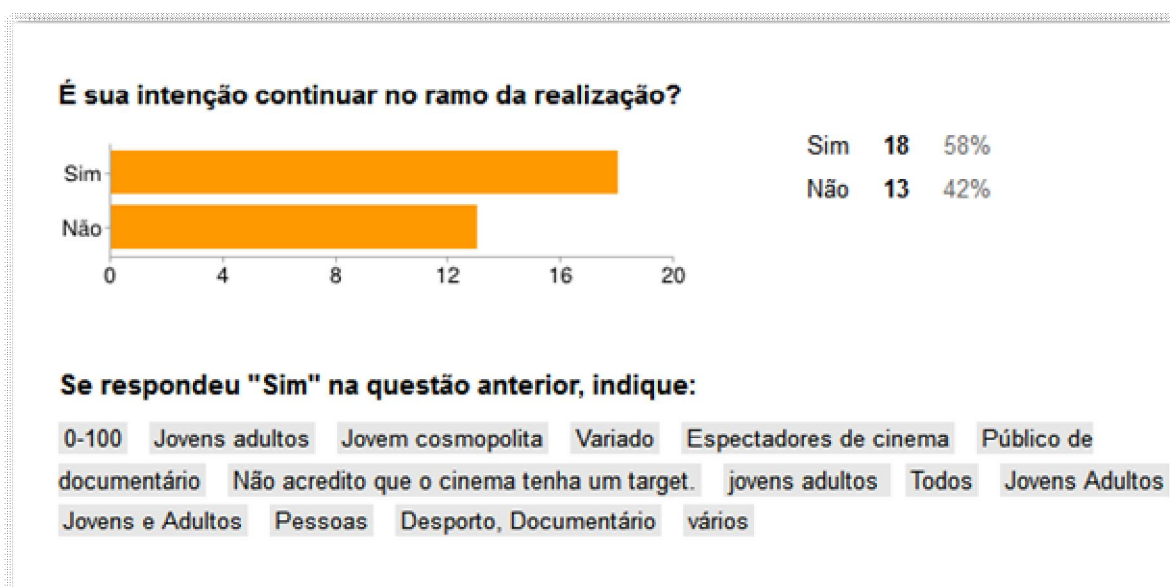


Figura 24. Compilação das respostas acerca da motivação da escolha dos aparelhos

**O que motivou a sua escolha dos equipamentos?**

Qualidade de imagem: nada Acessibilidade financeira: Nas câmaras Reflex a facilidade de uso bem como a obtenção de uma. Relativamente às câmaras profissionais para cinema, a qualidade de imagem bem como as possibilidades. A qualidade de imagem, a familiarização com os mesmos e a possibilidade de articular os diferentes equipamentos em função do tipo de shot ou filmagem que pretendo realizar, isto em termos de dificuldades ou constrangimentos que eles permitem superar em articulação. Os vários equipamentos têm vantagens e desvantagens. O que interessa é adequar cada equipamento às necessidades de cada projeto. Em certas situações interessa termos uma boa qualidade cinematográfica, noutras queremos as vantagens de termos uma ligação direta a um computador para um processamento imediato da informação (webcam), noutras interessa motivar a participação do público na produção de conteúdos e utilizamos os telemóveis como instrumento "quase universal" de captação audiovisual. Autonomia para poder produzir/realizar os próprios projectos a um custo razoável e em boa qualidade. Relação preço-qualidade elevada. A qualidade de imagem. já os possuía e dentro do âmbito da gravação amadora servem o propósito Relação preço - qualidade Preço e funcionalidades PREÇO O que me motivou a usar câmaras DSLR, primeira e essencialmente foi o facto destas terem um custo muito inferior às câmaras profissionais (mas que ainda assim pode não ser acessível a toda a gente, eu por exemplo pedi um empréstimo para adquirir a minha câmara DSLR) Um outro factor foram as exigências de mercado, uma vez que para trabalhos de pequenas produções (cada vez mais frequentes em Portugal), é exigido ao operador que possua material DSLR, caso contrário fica difícil, em tempos de crise como os que vivemos, arranjar trabalho na área. Por fim, um factor que também influenciou muito esta minha escolha, foi o facto de eu para além de fazer vídeo, também sou fotógrafo e, assim, tenho um equipamento que me permite trabalhar em ambas as áreas. A acessibilidade e relação qualidade/preço A acessibilidade financeira. As DSLRs são câmaras bastante versáteis podendo se modificar a lente facilmente de modo a obter cenas completamente diferentes, para além de que (dependendo da gama clara) têm uma qualidade muito boa para um custo tão baixo (comparando com câmaras profissionais de cinema) Boa qualidade o custo dos equipamentos Preferências e custo dos equipamentos. Facilidade em obtenção dos equipamentos. Profissionais. as minhas necessidades - que não são muitas. são amadoras, faço curtas por desporto de vez em quando Preferência e custo. Relação preço/qualidade, favorecendo bons resultados com material pouco dispendioso. Cada produto audiovisual, pela sua estrutura e premissa, exigirá um determinado equipamento. preço. A qualidade. Preço/Qualidade Estes equipamentos (câmaras compactas, telemóvel ou câmaras Reflex) são bastante versáteis, de fácil utilização e têm custos muito baixos. Para fins relacionados com a produção cinematográfica amadora ou não, podem ser úteis ao nível do género documental, por exemplo, pela sua versatilidade no que toca a produção e realização mas também pelo valor de imediatidade, veracidade e espontaneidade que a imagem transmite. Mesmo relativamente a outros géneros que não o documental, a "tudeza" da imagem pode dar um efeito bastante interessante, mais realista, imediato e aparentemente "pouco trabalhado". Tudo depende do conceito que se pretende filmar. O meu trabalho não pressupõe nenhum dos audiovisuais acima referidos. Relação acessibilidade de custo (não confundir com acessibilidade em termos de uso para qualidade profissional) qualidade da imagem, sobretudo para publicação web Preço, mobilidade e qualidade de imagem

Figura 25. Géneros e realizadores que influenciaram o trabalho cinematográfico da amostra

**Identifique (3 - 5 de cada) realizadores e géneros, que considera influenciarem o seu trabalho cinematográfico:**

Comédia: Woody Allen Ficção científica: Ridley Scott, David Cronenberg, Jean-Pierre Jeunet, Terry Gilliam Thrillers/sem género específico: Martin Scorsese, Quentin Tarantino, Gaspar Noé, Hitchcock, Stanley Kubrick Miguel Gomes Andy Warhol Carl Theodor Dreyer Orson Welles Jean-Luc Godard Realizadores: Wong Kar Wai, Spike Jonze, Nabil Elderkin, Michel Gondry, Wes Anderson, Richard Ayoade Hitchcock, David Lynch, Lubitsch comédia, drama, musical documental Wes Anderson, Bela Tarr, Giorgos Lanthimos Edgar Wright (Comédia, Sci-fi): Stephen Frears; Neil Jordan (histórico, drama); David Fincher; David Yates (fantasia). Nenhum o chico ranhoso, ze senнга e o manu Steven Spielberg, Charles Chaplin, Darren Aronofsky, entre muitos Wong Kar Wai Leos Carax Wim Wenders Michel Gondry Drama Fantasia Comédia Documentário O meu trabalho cinematográfico baseou-se em ajudar uns amigos a gravar uns vídeos, nada que tenha levado a curtas metragens ou algo do género. Acção, Thriller, Documental, Manoel de Oliveira, Carlos Dante, etc... Alfred Hitchcock Tim Burton Quentin Tarantino Clint Eastwood Woody Allen Drama Comédia Animação Romance Como não trabalho em cinema, a questão não se aplica. Não considero que seja apenas o trabalho de realização, mas igualmente o de Cinematografia/Direção de Fotografia e Edição. Por esse motivo: Francis Ford Coppola, Vittorio Storaro & Walter Murch Martin Scorsese (Raging Bull) Brillante Mendoza Woody Allen Justin Lin Luis Ismael Quentin Tarantino, Harmony Korine, Wes Anderson, Drama, Cult, Comédia dramática, Crime Pedro Costa Jean-Luc Godard Marguerite Duras Documentarismo, Cinema-vérité, Anticinema David Fincher Martin Scorsese Francis Ford Coppola Steve McQueen, Roger Deakins, Ingmar Bergman, Michael Haneke, Yasujiro Ozu. drama, western e terror. Reportagens jornalísticas, documentários e comédias. Bergman Elem Klimov Kusturica Kubrick Tim Burton, Quentin Tarantino, Guy Ritchie, Robert Rodriguez, Guillermo Del Toro. Drama, Acção, Ficção-científica, Thrillers e Musicais Bergman, David O. Russell, Christopher Nolan, Walt Disney tarantino spike jonze kubrick Não sei se percebi bem a pergunta, isto é, não percebi se se refere a realizadores que usem câmaras DSLR ou a realizadores no geral. Se a questão for sobre realizadores que usem DSLR, posso apenas referir o Miguel Gonçalves Mendes, com quem trabalhei numa série de episódios que foram gravados no Oriente, todos eles com DSLR. Se a questão for sobre realizadores em geral, destaco Ingmar Bergman, Pedro Costa, Wong Kar-wai, Ki-duk Kim, Darren Aronofsky, Lars Von Trier (pela técnica cinematográfica) e mais recentemente e ainda em descoberta Robert Flaherty. Zbigniew Rybczynski - utilização criativa das técnicas clássicas do cinema Michel Gondry - utilização criativa dos efeitos visuais David Lynch - utilização "descomplexada" de novos equipamentos, técnicas e canais de distribuição Lev Manovich - utilização interativa de conteúdos audiovisuais Christopher Nolan, Quentin Tarantino - exploração de narrativas não-lineares Peter Greenaway - utilização criativa e inovadores de elementos visuais Lars von Trier, George Lucas, Akira Kurosawa, Hitchcock.

Figura 26. Géneros dos filmes realizados

**Indique os géneros dos seus filmes**

Documentais, Narrativos drama Nêgo a rotulação. Drama Documentário Sci-fi, Comédia, drama. Documentários, curtas metragens ou projetos audiovisuais interativos. Drama, comédia Comédia, drama, suspense. Acção, Thriller, Documental. Comédia Drama Thriller Documentário Publicidade Comédia Experimentais, docu-ficção Videoclips Para já, acho que ainda não posso dizer que tenho um género definido, até porque apesar de já ter 6 anos de formação na área da realização, como profissional sou ainda uma principiante e tenho ainda pouco trabalho desenvolvido Animação, Aventura, Drama, Documentário Documentário, videoclip, curtas-metragens, talk-show televisivo, concerto gravado em estúdio e spots publicitários Documentário Curtas-metragens ficção street art/musica (cultura underground) independentes, drama 2001: Odisseia no Espaço porrada, còbóis e foda drama, suspense, acção, comédia romântica Todos. Comédia dramática. Acção. Comédia. Drama. Informativos, Comunicação institucional. Crime Drama Thriller, Ficção científica, cinema independente, etc. Não tenho um género específico. Documentário e comédia/entretenimento. comédia, drama, musical

Figura 27. Nível de satisfação com os diferentes aparelhos digitais modernos

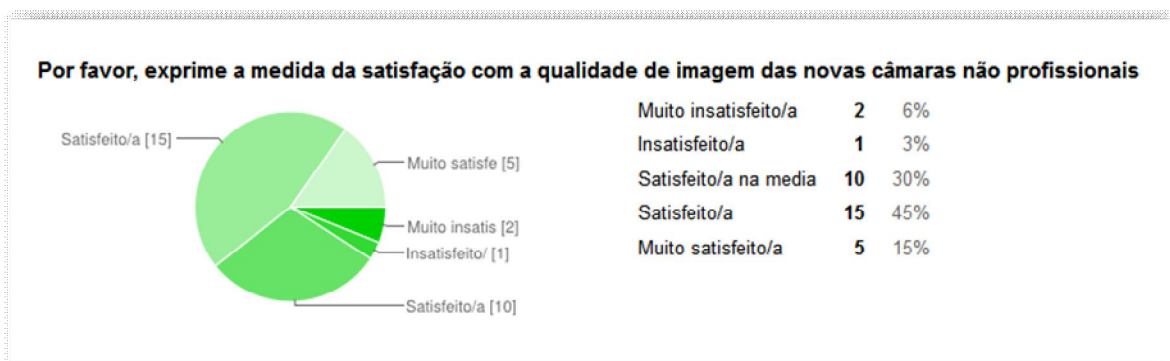


Figura 28. Probabilidade de uso único dos aparelhos não convencionais nas produções

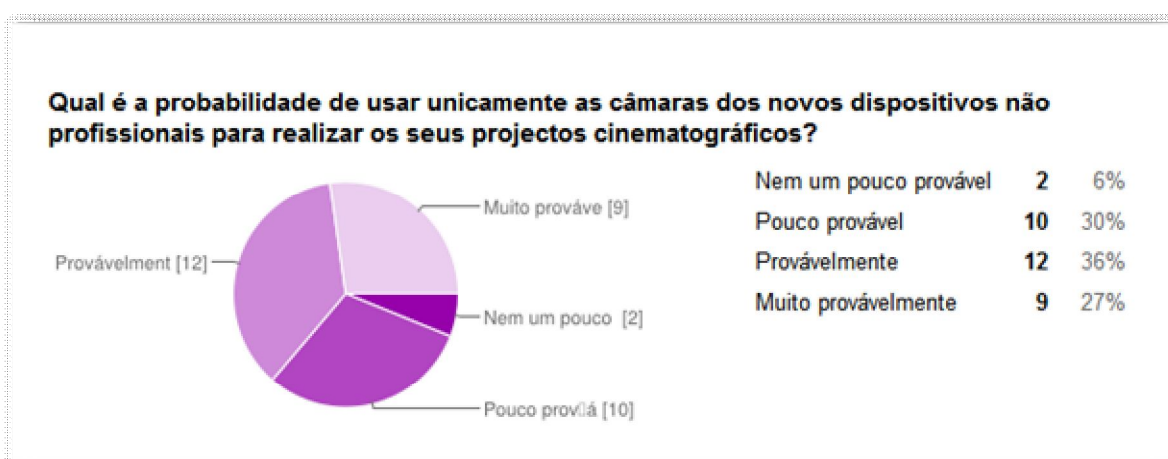


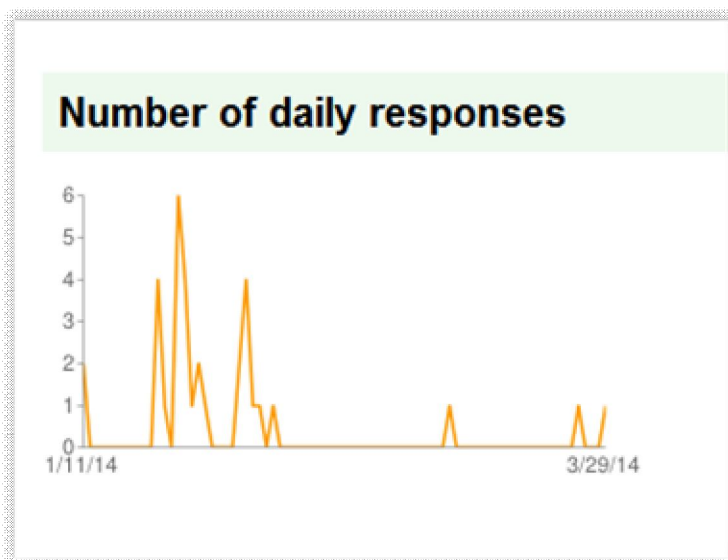


Figura 29. Relação entre os estudos académicos e a definição da carreira profissional.

**Os conhecimentos obtidos na universidade ajudaram-no a compreender e tirar proveito destes novos equipamentos tecnológicos e a definir uma estratégia para o desenvolvimento de uma carreira profissional?**

Sim, porque me foi possível manusear uma série de material ao qual não tinha tido acesso por motivos financeiros e o qual apenas poderá eventualmente valer a pena adquirir agora que sei como utilizá-lo. Também fui ensinado como filmar em função de necessidades de edição. Pouco no sentido técnico. Mais numa perspectiva teórica. Sim, mas sobretudo a nível teórico. Não, prefiro formação profissional porque na faculdade dá-se muita teoria e no trabalho ou seja no quotidiano as empresas não querem saber disso, eles querem é pessoal que saiba trabalhar na prática não perder tempo a ensiná-los. sim, na universidade obtive a base teórica para reconhecer e distinguir as diversas gerações e correntes cinematográficas o que ajudou a definir qual o rumo profissional que pretendo traçar Parcialmente. Inexistência de cursos aprofundados exclusivamente dedicados a cinema DSLR. Não. Não porque tivemos um professor com uma barriga que parecia a parte de frente dum camião e que não soube ensinar nada de jeito. Não sei tudo e gosto de aprender, ser realizador é preciso ter conhecimento sobre tudo! A minha profissão não implica, para já, produção cinematográfica. o que? Não dar uma resposta muito acertada nesta pergunta visto que o curso ainda vai a meio. No entanto, se tivesse que avaliar até agora a resposta seria positiva mas não completamente satisfatória. Isto porque considero que seria benéfico a introdução de uma componente mais prática no curso que frequento. Não. Não pretendo prosseguir uma carreira na produção e realização de cinema mas, de certa forma, penso que os conhecimentos que obtive na universidade foram úteis. No entanto, reconheço que o ensino académico na área do cinema não está preparado para formar cineastas e desenvolver uma estratégia para uma carreira profissional. Formação paralela e complementar é essencial. Relativamente a estes novos equipamentos tecnológicos, no decurso da minha formação, foram completamente excluídos como objectos interessantes para uma abordagem cinematográfica. Foram referidos como pertencentes a uma possível "mudança de paradigma" na captação de imagem, principalmente no género documental, mas nunca analisados ou trabalhados em contexto de produção de cinema. Através da vertente mais teorizada do curso compreende-se, no entanto, o impacto crescente destes dispositivos, mas nunca surge uma abordagem estruturada. nenhuma Julgo que a utilização destes novos equipamentos não é muito incentivada nas universidades em geral. Os professores sentem-se mais à vontade com as formas de captação "mais clássicas" e por isso têm alguma relutância em abordar novos equipamentos ou técnicas. Sobreretudo o enquadramento teórico. A nível da produção de um projecto sim, mas não a nível de edição de imagem nem para aprender a tirar o melhor proveito técnico (a nível de edição de brilhos e equilíbrio de brancos, entre outros) dos equipamentos tecnológicos utilizados, pelo que não se traduziu numa boa preparação a nível profissional. Sim, sem dúvida que os conhecimentos obtidos na universidade ajudaram-me a compreender e tirar proveito destes novos equipamentos tecnológicos. Já no que diz respeito à ajuda a definir uma estratégia para o desenvolvimento de uma carreira profissional, tenho a certeza que nenhum dos cursos superiores que frequentei (Som e Imagem na ESAD.CR e mestrado na FCSH), têm a preocupação de nos formar ou encaminhar para um futuro profissional, e digo isto porque quando terminei a licenciatura em 2011 e comecei a procurar trabalho, percebi que não tinha a mínima preparação para o fazer, nem sabia bem por onde começar. Por sua vez, quando finalmente comecei a trabalhar, percebi que só mesmo com a experiência empírica e in loco em produtoras ou outro tipo de empresas é que nos vamos tornando realmente profissionais da área. Em suma, quando saís de uma Universidade em Portugal, por muito que tenhas praticado, continas a ser apenas um aprendiz e não um profissional (e digo Portugal, porque fiz ERASMUS em Inglaterra e lá, no 2º ano da licenciatura uma grande parte das cadeiras são já mesmo viradas para a preparação para o mercado de trabalho, através das aulas e de palestras onde nos ensinam a elaborar um CV, virado para cada área do audiovisual, dizem-nos que tipo de CV's as empresas querem receber, ensinam-nos a interpretar diferentes ofertas de trabalho, levam empregadores à faculdade para darem palestras sobre a sua empresa e sobre o que pretendem, enquanto empregadores, de um novo funcionário, que tipo de postura devemos adoptar numa entrevista de trabalho...) Deu o conhecimento básico dos básicos; Sinto que 90% do meu conhecimento na área aprendi sozinha. Não muito, as universidades estão demasiado agarradas a modelos tradicionais de funcionamento. Foi o trabalho feito fora, com liberdade, descompromisso e noção de que nada estaria sob avaliação numérica que potenciou a criatividade. Nem por isso, mas foi uma boa plataforma de lançamento. A faculdade ainda tem muitas falhas no que diz respeito a material de imagem e ao ensino e manuseamento do mesmo. Não, porque a área de fotografia não estava no tronco comum e a minha área não é o audiovisual.

Figura 30. Respostas ao inquérito diárias entre 11 de janeiro de 2014 e 29 de Março de 2014



## **ANEXO III**

QUESTIONÁRIO PREENCHIDO PELO REALIZADOR RUI AVELANS COELHO, 2014.

### **Filme 1. *15 Frames***

**Director:** Rui Avelans Coelho

**Producers:** Rui Avelans Coelho

**Budget:** Não teve custos.

**Production:** O projecto foi produzido no início de 2007

**Shooting Format:** Gravado com um telemóvel samsung, ficheiros 3gpp resolução de 128x96. **Screening Format:** DV Pal

**World Premiere:** Festival UFRAME (Porto, Outubro 2008)

**Awards:** 1º Prémio categoria Media Light no Festival UFRAME (Porto, Outubro 2008);

1º Prémio categoria filmes feitos com telemóvel no Naoussa International Short Film and Video Festival, Greece, 2008.

### **Official Synopsis:**

“Todos os dias eu vou do meu carro à escola do meu filho. No mês passado resolvi gravar este percurso todos os dias. Em cada dia encontrei coisas diferentes. Hoje resolvi juntar tudo para vos mostrar que não há um só caminho entre dois pontos. Neste caso há 15.”

### **Development and Financing:**

15 FRAMES foi a minha primeira experiência de captação e edição de material vídeo gravado com um telemóvel.

Utilizei um telemóvel Samsung que capturava imagens com uma resolução de apenas 128x96 pixels e que gerava ficheiro com taxas de compressão muito altas de modo a poder

armazenar os vídeos na sua limitada memória. Esta limitação da qualidade do material original foi o que mais me seduziu, pois as imagens ganhavam uma plasticidade que é típica de ficheiros mpeg altamente comprimidos e que me agrada explorar.

O nome 15 FRAMES vem das 15 janelas (frames) que correspondem a 15 olhares diferentes de um mesmo percurso. É uma tentativa de representar a realidade que se apresenta sempre fraccionada e permitir ao espectador uma certa forma de interacção, podendo escolher que fracção da realidade lhe interessa descobrir.

O telemóvel como ferramenta de gravação foi aqui usado devido à sua portabilidade. Só uma câmara do tamanho de um telemóvel me permitiria que durante quase um mês eu gravasse todos os dias uma parte do filme. E este é o grande trunfo destas ferramentas, estarem sempre presentes e disponíveis para concretizar uma ideia.

Hoje toda a gente tem consigo permanentemente um telemóvel e quase todos os modelos permitem gravar pequenos vídeos. E pequenos vídeos não significa que não possam se transformar em filmes. Basta que para isso usemos a nossa criatividade.

### **Production:**

O vídeo foi gravado durante 3 semanas captando todos os dias sempre diferentes realidades do mesmo percurso, editando depois tudo em simultâneo.

Os vídeos gravados têm muito pouca qualidade por isso não podia colocar apenas uma imagem no ecrã. Resolvi colocar muitas imagens em simultâneo criando um mosaico da realidade. O vídeo vale pelo conjunto de imagens e pelo movimento induzido pelo conjunto.

O som (como é comum nos gravações por telemóveis) tinha fraca qualidade pelo que foi necessário complementar com outros som construindo-se uma sonoplastia mais rica e detalhada.

### **Festival Preparation and Strategy:**

Apesar de este vídeo ter sido gravado com um telemóvel, o resultado final foi um vídeo com uma resolução standard (DV Pal - 720x576).

Por isso não concorri com ele a festivais específicos para telemóveis mas a festivais que numa das suas categorias aceitasse projectos gravados com telemóvel. Isto coincidiu com o início do desenvolvimento de projectos com estas características um pouco por todo o mundo.

### **The Sale:**

Sendo o meu primeiro projecto com estas características, nunca pensei em rentabilizá-lo de alguma forma.

### **The Release:**

Por ser um projecto que se baseava na composição de diversas imagens gravadas com telemóveis e por aparecer numa altura em que ainda se utilizava muito pouco os telemóveis para gravar, este projecto foi apresentado em algumas mostras de filmes experimentais.

### **Filme 2: *Footmobile (fute-movel)***

**Director:** Rui Avelans Coelho

**Producers:** Rui Avelans Coelho

**Budget:** Não teve custos, todos os participantes o fizeram de forma gratuita. Financing:

**Production:** O projecto foi produzido durante o Verão de 2007



Shooting Format: Gravado com um telemóvel Nokia N70, ficheiros mp4 com resolução de 352x288. Screening Format: DV Pal e ficheiro mp4 com resolução de 352x288 (versão para telemóvel) World Premiere: 1ª edição do Festival de Microfilmes de Lisboa (2007)

**Awards:** 1º Prémio Video do ano "One Minute Festival", S. Paulo, Brasil, 2007.

1º Prémio Vídeo gravado com telemóvel "One Minute Festival", Brasil, 2007. 3º Prémio Mobile Film Festival, Berlim, Germany, 2008.

3º Prémio Microfilm Festival of Lisboa, mobile phone, Portugal, 2007.

### **Official Synopsis:**

"O que fazer enquanto se espera pela hora do jantar e não temos uma bola para jogar mas apenas um telemóvel?"

### **Development and Financing:**

Este filme surge de uma experiência de gravação de material com telemóvel. Este tipo de imagens mais "em bruto" reforça uma componente de realismo e aproxima-nos do objecto gravado. Existe igualmente uma tentativa de integrar a própria câmara na acção. Ela deixa de ser um objecto passivo que apenas regista a realidade para tomar parte nela. Passa a ser o personagem principal que continuamente se transforma em bola e telemóvel e que inclusivamente sofre pelo modo como é tratada. Apesar de ser tratada como uma bola durante a grande parte do vídeo, a câmara passa por alguns instante a representar um telemóvel quando um dos jogadores atende uma chamada.

Os telemóveis por serem câmaras de muito pequena dimensão permitem experimentar e inovar no que diz respeito aos movimentos de câmara. Podemos começar a pensar nestas câmaras de modo totalmente diferente em oposição às tradicionais câmaras de cinema.

### **Production:**

Foi gravado em duas tardes em Portimão no Verão de 2007 com um telemóvel Nokia N70 preso na ponta de uma vara de 2m. Os actores pontapeavam a ponta da vara dando a sensação de acertar no telemóvel. Os 35 takes foram editados no software Adobe Premiere de modo a criar a sensação de ser apenas um plano sequência. O grafismo sobreposto às imagens reforça a ideia de que o que vemos é a perspectiva do próprio telemóvel (os símbolos apresentam-se invertidos). A edição do som foi feita no software Protools onde foram criadas uma versão portuguesa e uma em inglês. Todos os sons foram regravados pois o material original não continha som devido às limitações de gravação do próprio telemóvel.

### **Festival Preparation and Strategy:**

Por ser um vídeo com características muito especiais (gravado com um telemóvel com uma resolução baixa, 352x288), eu maioritariamente participei em festivais que se dedicavam a obras para telemóvel. Para esses festivais eu enviava (quase sempre por upload dos ficheiros) uma versão com uma resolução pequena (para ser reproduzida nos telemóveis da época, estamos a falar de 2008, quando os telemóveis ainda não conseguiam reproduzir vídeos com maiores definição, como conseguem hoje em dia).

Nessa época deu-se também uma transformação na forma como se podia concorrer aos festivais. Até aqui quase todos os festivais obrigavam aos realizadores a enviar um DVD com o seu filme. Com a melhoria das comunicações da Internet (mais largura de banda) e com o aparecimento de festivais preocupados em apresentar trabalhos de realizadores independentes que não têm uma estrutura de apoio que faça as candidaturas aos festivais, o envio de ficheiros de vídeo pela net tornou-se uma prática comum. Na maior parte dos casos, se a obra for pré-seleccionada, é então pedido ao realizador que envie uma cópia com mais qualidade. É uma forma de ter mais filmes a concurso e de conseguirem mais qualidade na pré-selecção.

No caso do "One Minute Festival", como era necessário uma versão em DV Pal (720x576), eu fiz uma remontagem do vídeo original na qual sobrepos algumas imagens de um telemóvel (visto por dentro, se reparares vemos os circuitos eléctricos e os símbolos aparecem invertidos como se o olhar fosse interior ao telemóvel). Fiz isto como alternativa a "esticar" o vídeo para uma resolução maior. Se fizesse isto o vídeo (que já tinha pouca qualidade e resolução) ficava muito

pixilizado. Com a solução que eu enviei ao festival, eu mantive a resolução original do vídeo (e por isso ele aparece como um pequeno rectângulo no centro da imagem, por baixo das imagens do interior do telemóvel).

### **The Sale:**

Ganhei algum dinheiro e telemóveis com os prémios dos festivais. Estou a pensar brevemente (estou agora com muito trabalho e por isso só quando tiver mais tempo disponível) tentar colocar os meus filmes à venda nestas lojas online (principalmente as que estão mais vocacionadas para a venda para os telemóveis).

Como os filmes já estão feitos, se eu os conseguir vender, é tudo lucro.

Esta também é uma nova forma de rentabilizar os filmes. No passado, as vendas de filmes eram feitas muitas vezes em regimes de exclusividade e nunca directamente aos espectadores. Vendias os filmes a um distribuidor que depois os apresentava nos seus canais de distribuição.

Com as lojas on-line (do tipo itunes ou google store) podes vender directamente os teus filmes. Em vez de receberes uma quantidade de dinheiro todo de uma vez, vais ganhando pouco (1, 2 ou 3 euros por download) mas ao longo do tempo. Apesar de eliminares os distribuidores da tua cadeia de produção, as lojas online cobram cerca de 30% do valor da tua venda (que no entanto é menos do que a margem que ficaria para o distribuidor tradicional).

## **The Release:**

Este filme fez o circuito de festivais de telemóveis que estava a surgir em força nesses anos (2008). Como os telemóveis estavam a desenvolver as suas capacidades de gravar e reproduzir vídeo, muitos dos festivais eram apoiados pelos próprios fabricantes de telemóveis. Eles queriam que o público em geral se apercebesse das novas potencialidade dos aparelhos. Por isso em quase todos os festivais além de ganhares um prémio em dinheiro, recebias telemóveis (eu ao todo ganhei 3 telemóveis).

Há um facto curioso que não sei se já te tinha contado. Uma das razões que me levou a experimentar gravar com telemóveis foi o facto de me terem roubado uma câmara miniDV que eu tinha. Fiquei sem câmara praticamente na mesma altura em que a minha mulher comprou um telemóvel que tinha câmara (mas como podes imaginar a qualidade das imagens era muito fraca e de baixa resolução. No entanto foi com ele que gravei o "15 Frames" antes de ter o Nokia com que gravei o "Footmobile").

## **Filme 3. *The Champion (O campeão)***

**Director:** Rui Avelas Coelho

**Producers:** The One Minutes Foundation / Fundação Calouste Gulbenkian

**Budget:** 100€ (uma câmara de vigilância wireless) todos os outros participantes o fizeram de forma gratuita.

**Shooting Format:** D V Pal

**Screening Format:** D V Pal

**World Premiere:** Fundação Calouste Gulbenkian, Outubro 2007

**Awards:**

- 1º Prémio do Júri para Melhor Filme na 4ª edição do Festival Pocket Films, Paris, 2008

- 1º Prémio no Croatian One Minute Film Festival, Croácia, 2009.

### **Official Synopsis:**

A solidão de um atleta durante a época de treinos quando não tem outro adversário senão o próprio peso a lançar. A câmara é o olhar do próprio peso, som os nós que o observam os, som os o seu adversário e estamos sempre de frente para o atleta num a atitude de desafio", retirar a câmara do seu habitual papel passivo e torná-la num a personagem.

### **Production:**

Este projeto foi produzido em 2007 no contexto de um Workshop da Fundação Calouste Gulbenkian "The One Minutes" em que diversos criadores foram desafiados a produzir vídeos de um minuto. Foi gravado no Estádio Nacional, em Oeiras, durante os treinos do campeão nacional de lançamento do martelo, Dário Manso.

O filme foi gravado com um a micro câmara de vigilância e um pequeno transmissor montados no próprio peso a ser lançado. O sinal à saída do recetor foi gravado num a câmara Sony DV. A montagem foi realizada nas instalações da Fundação Calouste Gulbenkian com o software Final Cut Pro. A sonoplastia foi realizada no software Protools e não foram usados nenhuns dos sons captados durante a gravação devido à pouca qualidade sonora da câmara.

### **Festival Preparation and Strategy:**

Participei em alguns festivais com temáticas ou formatos que se adequavam a este trabalho:

- vídeos experimental - muito curta duração
- utilização de dispositivos móveis para a captação de imagens. Sendo um filme com características muito específicas não fazia sentido participar em festivais que não se centrassem nestas temáticas.



## ANEXO 4

### CAPTURAS DE IMAGENS DOS PROJECTOS DO REALIZADOR RUI AVELANS COELHO

FILME 1. Capturas do Filme: *O Campeão*; Rui Avelans Coelho, 2007.



**Captura 1.** Filme: *O Campeão*; Rui Avelans Coelho, 2007.



**Captura 2.** Filme: *O Campeão*; Rui Avelans Coelho, 2007.



**Captura 3.** Filme: *O Campeão*; Rui Avelans Coelho, 2007.



**Captura 4.** Filme: *O Campeão*; Rui Avelans Coelho, 2007.



**Captura 5.** Filme: *O Campeão*; Rui Avelans Coelho, 2007.

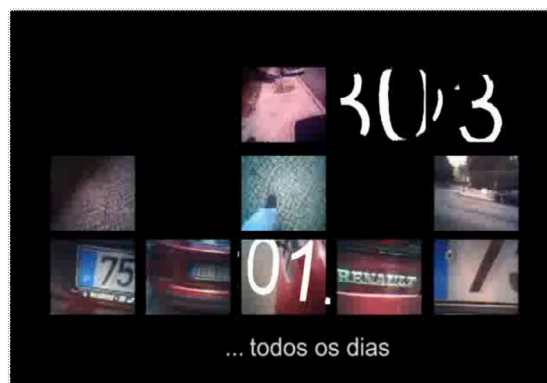


**Captura 6.** Filme: *O Campeão*; Rui Avelans Coelho, 2007.

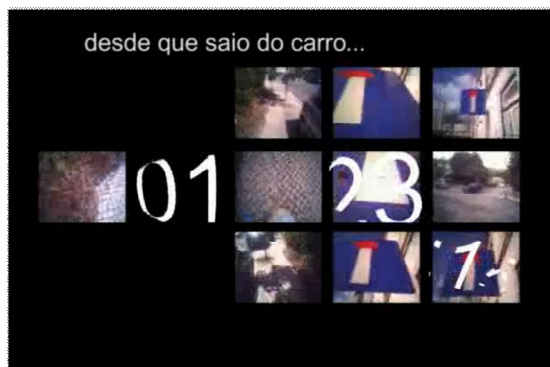
FILME 2. Capturas do filme: *15 Frames*; Rui Avelans Coelho, 2007.



**Captura 1.** Filme: *15 Frames*; Rui Avelans Coelho, 2007



**Captura 2.** Filme: *15 Frames*; Rui Avelans Coelho, 2007



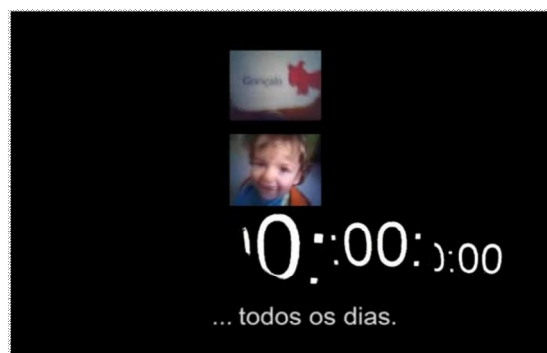
**Captura 3.** Filme: *15 Frames*; Rui Avelans Coelho, 2007



**Captura 4.** Filme: *15 Frames*; Rui Avelans Coelho, 2007



**Captura 5.** Filme: *15 Frames*; Rui Avelans Coelho, 2007



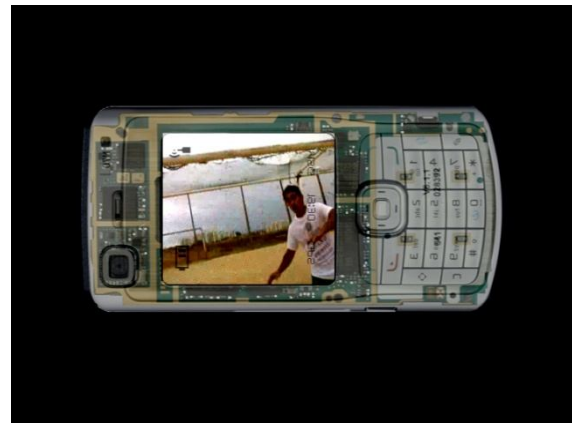
**Captura 6.** Filme: *15 Frames*; Rui Avelans Coelho, 2007



FILME 2. Capturas do filme: *Footmobile*; Rui Avelans Coelho, 2007.



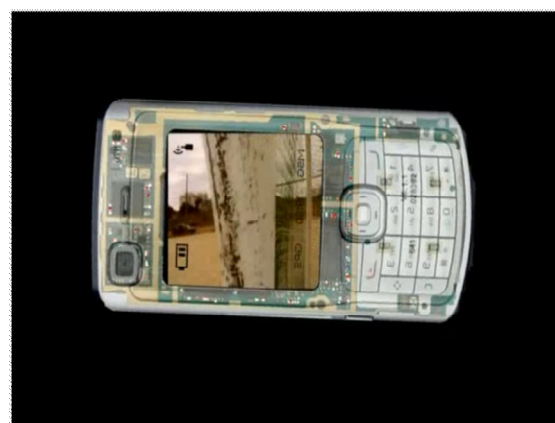
**Captura 1.** Filme: *Footmobile*; Rui Avelans Coelho, 2007



**Captura 2.** Filme: *Footmobile*; Rui Avelans Coelho, 2007



**Captura 3.** Filme: *Footmobile*; Rui Avelans Coelho, 2007



**Captura 4.** Filme: *Footmobile*; Rui Avelans Coelho, 2007



**Captura 5.** Filme: *Footmobile*; Rui Avelans Coelho, 2007



**Captura 6.** Filme: *Footmobile*; Rui Avelans Coelho, 2007